Système de commande d'éclairage
Manuel d'utilisation

Version 1.7

Copyright © 2009 Electronic Theatre Controls, Inc.
Tous droits réservés.
Les informations et spécifications relatives au produit peuvent être modifiées sans préavis.
Référence : 4250M1210-1.7.0-FR Rév. A
Publication : 2009-07

ETC®, Eos™, Emphasis®, Expression®, Insight™, Imagine™, Focus™, Express™, Unison®, Obsession® II, ETCNet2™, EDMX™, Revolution® et Sensor+®, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Electronic Theatre Controls, Inc. Aux Etats-Unis et dans d'autres pays.

ETC autorise la reproduction du contenu de ce manuel à des fins non commerciales uniquement. Tous les autres droits sont réservés.

Table des matières

Introduction 1

Utilisation de ce manuel 2
Enregistrer votre Eos 3
Aide des services techniques ETC 3
Principes importants 4
Circuit 4
Structure de la syntaxe 4
Paramètres et catégories de paramètre 5
Track / Cue Only 5
Instruction de mouvement 5
Move Fade 6
Block et Assert 6
Live / Blind (scène / aveugle) 7
HTP et LTP 7
Autres sources de référence 8
Système d'aide 8
Forums d'utilisateurs d'Eos 8

Chapitre 1 Présentation générale du système 9

Composants du système 10
Console 10
Modules de touches 11
Unité Processeur Déportée (RPU) 11
Interface de Déport Vidéo (RVI) 11
Télécommande radio (RFR) 12
Passerelles 12
Disposition du pupitre 13
Terminologie 13
Littlites® 15
Nettoyer l'Eos 15
Capacités du pupitre 16
Paramètres de sortie 16
Nombre de circuits 16
Mémoires et listes de mémoires 16
Cibles d'enregistrement 16
Potentiomètres 16
Sortie DMX 17

Chapitre 2 Installation du système 19

Installations basiques 20
Grande installation 21

Chapitre 3 Premiers pas 23

Alimentation 24
Allumer le pupitre 24
Eteindre le pupitre 24

La zone centrale d'information (CIA) 25
La ligne de commande 25
Ecran de paramètre 26
Navigateur 26
Réduire/développer la CIA 26
Verrouiller la façade 26

Utilisation du navigateur 27
Clavier virtuel 27
Fonctions d'effacement 28

Configurer les écrans tactiles 29
Vider les écrans tactiles 29
Remplir les écrans tactiles 29
Organiser les sélections directes 30
Utilisation des sélections directes 31

Contrôle de l'affichage et navigation 33
Ouvrir et fermer des écrans 33
Sélectionner des écrans 34
Déplacer des écrans 34
Défilement dans un écran 34
Etendre les écrans 35
Zoomer sur les écrans 35

Conventions d'affichage de l'interface graphique (GUI) 36
Indicateurs de l'écran live/blind (scène/aveugle) 36
Touche [Data] 40
Touche [Time] 40
Touche [Label] 40
Utilisation de flexichannel 41
Indicateurs de l'écran d'état de la restitution 43

Utilisation de [Format] 45

Codeurs 51
Navigation à l'aide des codeurs 51
Ecran tactile de codeur 51
Verrouiller les codeurs 52

Utilisation des touches programmables 52
Touches programmables variant en fonction du contexte 52
Changer les pages de touches programmables 52

Chapitre 4 Gérer les conduites 53

Créer une nouvelle conduite 54

Ouvrir une conduite existante 55

Ouverture de spectacle partielle sélective 57
Fusionner des conduites 58
Imprimer une conduite 59
Sauvegarder la conduite en cours 61
Utilisation de la sauvegarde rapide (Quick Save) 61
Utilisation de Save As (enregistrer sous) 61
Importer des conduites 62
Exporter une conduite 62
Supprimer un fichier 63
Gestionnaire de fichiers (File Manager) 63

Chapitre 5 Patch 65

A propos du patch 66
Ecrans 66
Changer le mode d'affichage de l'écran de patch 67
Affichage par circuit 67
Affichage par adresse 68
Créer et éditer un patch 69
Sélectionner un circuit, fixer le type de device et l'adresse de sortie 69
Patcher un gradateur 70
Didacticiel 70
Dimmer Doubling 71
Déplacer et copier des circuits 71
Dépatcher un circuit 71
Remplacer 71
Patcher des projecteurs motorisés 72
Didacticiel 72
Patcher un circuit composé 73
Affichage paginé dans Patch 74
Ecran et configuration de {Patch} 74
Ecran et configuration {Attribute} 76
Ecran et configuration {Database} 78
Utilisation de {Offset} dans le patch 78
Utilisation du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/tambour . . .79
Utilisation du sélectionneur 79
Utilisation de l'éditeur 80
Calibrer un changeur 83
Ajouter des mots clé dans le patch 84
Supprimer des circuits 84
Effacer le contenu du patch 84
Créateur de projecteur 85
Créer un nouveau projecteur 85

Copier un projecteur 88
Importer un projecteur personnalisé 88
Mettre à jour une bibliothèque 89

Chapitre 6 Setup 91

Ouverture du Setup 92
Show (spectacle) 92
Desk (pupitre) 97
Security (sécurité) 102

Chapitre 7 Commandes manuelles de base 103

Sélectionner des circuits 104
Sélectionner des circuits à partir du clavier 104
Sélectionner des circuits à partir des sélections directes 106
Mode Century (centaine) 107
Offset 107

Réglage de l'intensité 108
Tambour de niveau 109

Commande manuelle des paramètres sans intensité (NP) 110
Ecran de paramètres 110
Réglage des paramètres avec le clavier 111
Réglage des paramètres sans intensité avec les codeurs . . .112
Utilisation du sélecteur de couleur 122

Home 123

Circuits d'intensité multiple 124

Lamp Controls (commandes de lampe) 125

Utilisation de [+%] et [-%] 126
Intensité de circuit 126
Paramètres sans intensité 126

Remainder Dim 127

Highlight et Lowlight 129
Highlight/Lowlight Rem Dim 129

Sneak 130

Flip 130

Touches « Select » 131
Select Last 131
Select Manual 131
Select Active 131

Select All 131
Channel Check 132
Address at Level 132
Address Check (vérification d'adresse) 132
Flash 133
Utilisation de {Move To} 133

Chapitre 8 Utilisation des groupes 135

Enregistrer des groupes en live (scène) 136
Circuits ordonnés 136
Offset 137
Edition et mise à jour des groupes en live (scène) 137
Selectionner et rappeler des groupes 137
Supprimer des groupes 137
Liste des groupes 138
Ouvrir la liste des groupes 138
Vue ordonnée et vue numérique 138
Editer des groupes à partir de la liste des groupes 138
Utilisation des groupes comme récupérateurs de circuits 138

Chapitre 9 Enregistrer et utiliser des palettes. 139

A propos des palettes 140
Types de palette 140
Palettes Intensity 140
Palettes Focus 140
Palettes Color 140
Palettes Beam 140
Enregistrer des palettes en live (scène) 141
Enregistrer des palettes avec [Record] 141
Enregistrer des palettes avec [Record Only] 142
Enregistrer des palettes dans les sélections directes 143
Utiliser des filtres avec les palettes 143
Rappeler des palettes 144
Editer des palettes en live (scène) 145
Réenregistrer 145
Update 145
Editer des palettes en blind (aveugle) 146
Ouvrir une palette en blind (aveugle) à partir du mode live (scène) 146
Editer en blind (aveugle) 146
Editer des palettes dans une feuille de calcul 147
Editer des palettes dans une liste 147
Supprimer des palettes 148
Supprimer des circuits d'une palette 148

Chapitre 10 Enregistrer et utiliser des présélections . . 149

Enregistrer des présélections en live (scène) 150
Enregistrer des présélections avec [Record] 150
Enregistrer des présélections avec [Record Only] 151

Rappeler des présélections 152

Editer des présélections en live (scène) 153
Réenregistrer 153
Update 153

Utilisation de la liste des présélections 154
Ouvrir la liste des présélections 154

Editer des présélections en blind (aveugle) 155
Editer dans le tableau 155
Editer dans une feuille de calcul 156
Supprimer des présélections 156
Supprimer des circuits d'une présélection 156

Chapitre 11 Travailler avec une seule liste de mémoires . . 157

Notions de base sur les mémoires 158
Numérotation des mémoires 158

Enregistrer des mémoires en live (scène) 158
Utilisation de Record 159
Utilisation de Record Only 159
Utiliser l'enregistrement sélectif 160
Utilisation de [Cue Only / Track] 161

Temps 162
Régler des temps au niveau des mémoires 162
Temps des catégories de paramètre sans intensité 163
Délai 163
Temps discret de circuit/paramètre 164
Attribuer des attributs de mémoire 165
Effacer des attributs de mémoire 167

Drapeaux 167
Block 167
Assert 168
AllFade 168
Mark 169
Preheat 169
Utilisation de la liste Execute 169

Modifier des mémoires en live (scène) 170
Utilisation de [At] [Enter] 170
Utilisation de Record 171
Utilisation de Record Only 171
Move To 171
[Update] 172

Enregistrer et éditer des mémoires en blind (aveugle) 176
A partir de la vue récapitulative ou du tableau 177

A partir de la feuille de calcul de mémoire 177
Utilisation des codeurs en blind (aveugle) 178

Supprimer des mémoires 178
En mode Track (suivi) 178
En mode Cue Only (mémoire uniquement) 179

Chapitre 12 Utilisation de Mark 181

AutoMark 182
Conditions de déclenchement d'une AutoMark 182
Autoriser un mouvement en live (scène) 182
AutoMark et les temps 183

Marques de référence 183
Fixer des drapeaux de marque de référence 183
Appliquer des drapeaux aux circuits marqués 184
Marques de référence et temps 187

Chapitre 13 Travailler avec plusieurs listes de mémoires . 189

Enregistrer dans une nouvelle liste de mémoires 190
Utilisation de Record 190
Utilisation de Record Only 190
Utilisation d'Assert 191
Utilisation d'AllFade 192
Changer la liste de mémoires active 192

Utilisation de [Go To Cue] avec plusieurs listes de mémoires 193
Utilisation de Go To Cue 0 193
Utilisation de Go To Cue Out 193

Utilisation de l'index des listes de mémoires 194
Ouvrir l'index des listes de mémoires 194

Chapitre 14 Utilisation des filtres 199

Filtres d'enregistrement 200
Filtres partiels 201
Supprimer des filtres 201
Enregistrer des données avec les filtres d'enregistrement . . .202

Chapitre 15 Restitution de mémoire 203

Introduction à la restitution 204
Commandes de restitution 204

Mémoire sélectionnée 205
Live / Blind (direct / aveugle) 205

Mémoires hors séquence 206

Go To Cue 207

Affecter des potentiomètres 208
Avec Auto Playback activé 208
Affecter les potentiomètres de registre manuellement 208

Changer les pages de potentiomètres 209

Commandes des potentiomètres de transfert 209
Go et Stop/Back. 209
[Go To Cue] [0] 210
Utilisation d'Assert (touche de registre) 212
Utilisation de Time Disable 212
Utilisation de Freeze 212
Utilisation de Stop Effect 213
Libérer un potentiomètre 213
Couper un potentiomètre 213
Utilisation de l'écrasement de vitesse 214

Chapitre 16 Commandes manuelles avancées 215

Utilisation de [Copy To] 216

Utilisation de [Recall From] 216

Utilisation de {Make Null} 217
En live (sur scène) 217
En blind (aveugle) 218

Utilisation de {Make Manual} 218

Utilisation de {Make Absolute} 218

Utilisation de [Query] 219

Utilisation de [Capture] 220

Utilisation de [Undo] 221
Historique des commandes 222

Chapitre 17 Mémoires à parties multiples 223

A propos des mémoires à parties multiples 224

Enregistrer une mémoire à parties multiples en live (scène) 224
Créer une nouvelle mémoire à parties multiples en live (scène) . . 224
Régler les attributs des mémoires à parties multiples 225
Mises à jour en live (scène) 226

Enregistrer une mémoire à parties multiples en blind (aveugle) . . .227
Transformer une mémoire à une seule partie en mémoire à parties multiples. 227
Transformer une mémoire à parties multiples en une mémoire standard. 227
Supprimer une partie dans une mémoire à parties multiples .228

Chapitre 18 Créer et utiliser des effets 229

A propos des effets 230
La liste des effets 230
Editeur d'effets 231
Ecran d'état des effets 235

Effets de pas 236
Programmer un effet de pas 237

Effets absolus 238
Programmer une valeur absolue 239

Effets relatifs 240
Effets Focus 240
Effets Color 241
Effets linéaires 241
Définir une forme de motif 242
Programmer un nouvel effet relatif 242

Appliquer un effet existant 243
Editer des effets en live (sur scène) 243
Arrêter un effet 243
Supprimer un effet 243

Effets sur les submasters 244
Configurer un submaster d'effet 244
Enregistrer un effet dans un submaster 244
Exécuter un effet à partir d'un submaster 244

Chapitre 19 Utilisation de Park 245

Utilisation de Park 246
Ecran park 246
Valeurs préenregistrées dans l'écran live (scène) 247
Valeurs préenregistrées échelonnées en live (scène) 248
Adresses préenregistrées en live (scène) 248
Valeurs préenregistrées à partir de l'écran park 249

Chapitre 20 Enregistrer et utiliser des submasters . . . 251

A propos des submasters 252
Enregistrer un submaster 252
Informations relatives au submaster 253
Additif et inhibiteur 253
Proportionnel et master d'intensité 253
HTP et LTP 254
Submasters exclusifs 254
Indépendant 254

Charger des submasters 255
Mettre à jour un submaster 255
Supprimer un submaster 255

Utilisation des temps de touche fugitive avec les submasters 256

Contrôler les submasters manuellement 256
Liste des submasters 257
Editer des submasters 257

Chapitre 21 Utilisation d'About 259

A propos de la touche [About] 260
[About] 261
About System 261
A propos d'un circuit 262
A propos de l'adresse 263
A propos d'une mémoire 265
A propos des palettes IFCB 265
A propos des présélections 265

Chapitre 22 Enregistrer et utiliser des courbes 267

A propos des courbes 268
Créer et éditer des courbes 269
Créer une courbe 269
Editer des courbes 270
Appliquer une courbe 271
Aux circuits dans le patch 271
Aux mémoires 271
Supprimer une courbe 271

Chapitre 23 Enregistrer et utiliser des captures 273

A propos des captures 274
Enregistrer des captures 275
Rappeler des captures 275
Editer des captures 276
Supprimer des captures 276

Chapitre 24 Enregistrer et utiliser des macros 277

A propos des macros 278
Enregistrer une macro en live (scène) 278
Utilisation de la touche [Learn] 278
Editeur de macro 279
Créer une nouvelle macro dans l'éditeur 280
Editer une macro existante 281
Restituer une macro 282
Arrêter une macro 282
Supprimer une macro 282

Chapitre 25 Utilisation de Show Control 283

A propos de Show Control 284
Setup 284

Evènements 284
Temps interne et temps externe 284
Programmer une liste d'évènements 285

Time Code 286
Activer le time code 286
Données de temps 286
Activer les horloges 287
Programmer un évènement Time Code 287
Mode apprentissage 287
Exécution en cours d'édition 288

Real Time Clock (RTC) 288
Activer Real Time Clock 288
Evènements Real Time Clock 288
Programmer des évènements Real Time Clock 288

Entrées analogiques et sorties relais 289
Entrées analogiques 289
Sorties relais 289

MIDI Show Control 289
Sources de données 289
Devices MIDI Show Control 289
Interprétation des commandes par l'Eos 289

Série (RS-232) 292
Activer série 292
Commandes série 292

Chapitre 26 Utilisateurs multiples 293

A propos de l'ID utilisateur 294
Attribuer un ID utilisateur 294

Chapitre 27 Utilisation du contrôle partitionné 295

A propos du contrôle partitionné 296
Comment utiliser les partitions 296
Configuration du contrôle partitionné 296
Liste des partitions 296
Créer de nouvelles partitions 297
Supprimer des partitions 297

Utilisation des partitions 298
Partitions dans la restitution 298
Flexichannel et le contrôle partitionné 298

A : Annexe A Utilitaire de configuration Eos 299

Présentation générale 299
Ce que fait l'utilitaire 299
Référence pour l'utilitaire de configuration Eos 300
Paramètres généraux 302
Paramètres réseau 305
Maintenance et diagnostics 308

A : Annexe B Multi pupitre et pupitre de secours synchronisé 313

Présentation générale 313
Configuration multi pupitre 314
Secours synchronisé 317

A : Annexe C Unité Processeur Déportée (RPU) 321

Présentation générale 321
Installation 321
Démarrage 322
Configuration du logiciel 323
Instructions d'utilisation de base 324
Services Net3 324

A : Annexe D Remote Video Interface (RVI) 325

Présentation générale 325
Installation 326
Démarrage 327
Instructions d'utilisation de base 328

A : Annexe E Télécommande radio (RFR) 329

Présentation générale 329
Mode sélection de pupitre 330
Instructions d'utilisation de base 333
Disposition générale de l'écran LCD 333
Modes de fonctionnement de la télécommande RFR 335
Caractéristiques techniques 339

A : Annexe F Modules masters. 341

Présentation générale 341
Raccordement des modules au pupitre Eos 342
Instructions d'utilisation 344

Introduction

Bienvenue dans le manuel d'utilisation de l'Eos. Ce manuel est une source complète d'informations pour les utilisateurs du système de contrôle Eos.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Utilisation de ce manuel*** 2
- ***Enregistrer votre Eos*** 3
- ***Aide des services techniques ETC*** 3
- ***Principes importants*** 4
- ***Autres sources de référence*** 8
- ***Forums d'utilisateurs d'Eos*** 8

Utilisation de ce manuel

Pour vous faciliter la recherche de fonctions et commandes, les conventions suivantes de texte et d'appellation sont utilisées :

- Les menus du navigateur et les commandes sont indiqués en **gras**. Exemple : Dans le menu **File (Fichier)**, cliquez sur **Open (Ouvrir)**.
- Les touches du clavier alphanumérique sont indiquées en lettres MAJUSCULES. Par exemple, ALT ou CTRL.
- Les touches de la Façade sont indiquées entre **[crochets]** en caractères gras. Par exemple, **[LIVE]** ou **[Enter]**. Les touches optionnelles sont indiquées entourées de **<chevrons>**, par exemple, **<Cue >** (mémoire) ou **<Sub>** .
- Les touches devant être actionnées ou maintenues simultanément sont indiquées avec le symbole « & » ou « et ». Par exemple, **[Load] & [Timing Disable]**.
- Les touches programmables et les sélections directes sont indiquées entre**{accolades}**. Remarque à propos de **<More SK>** (plus de touches programmables) : cette commande est toujours indiquée en option et ne figure qu'une seule fois dans une instruction quel que soit le nombre de pages de touches programmables. La raison en est simple, il est difficile de prévoir sur quelle page de touches programmables vous vous trouvez à un moment donné. Appuyez sur jusqu'à ce que vous trouviez la commande requise.
- Les références à d'autres parties du manuel sont indiquées en *italique*. Pendant la lecture de la version électronique de ce manuel, cliquez sur une référence pour passer à la section correspondante dans le manuel.

Remarque : *Comprend des conseils et informations pratiques en complément du texte principal.*

ATTENTION : *Indique des situations dans lesquelles il peut y avoir des conséquences non prévues ou non souhaitables d'une action, une perte potentielle de données ou un problème probable avec l'équipement.*

AVERTISSEMENT : *Indique des situations au cours desquelles des dommages peuvent se produire, des personnes peuvent être blessées ou des conséquences sérieuses voire dangereuses d'une action peuvent se produire.*

Vous pouvez nous faire parvenir vos commentaires sur ce manuel à l'adresse suivante :
TechComm@etcconnect.com

Enregistrer votre Eos

Enregistrer votre système Eos auprès d'ETC vous permet d'être informé des mises à jour de logiciel et de bibliothèque et de recevoir des conseils sur nos produits.

En vous enregistrant, vous serez également inscrit à « My ETC », un site Internet personnalisé offrant un moyen de communication directe entre ETC et vous.

Enregistrez-vous dès maintenant à l'adresse http://www.etcconnect.com/product.registration.asp.

Aide des services techniques ETC

En cas de difficulté, les références fournies par ce manuel constituent la source d'information la plus pratique. Pour une recherche plus approfondie, vous pouvez consulter le site Internet d'ETC à l'adresse suivante : www.etcconnect.com. Si ces ressources ne suffisent pas, contactez les services techniques ETC directement à l'un des bureaux ci-dessous. Toutes les agences ETC assurent une assistance d'urgence en dehors des heures ouvrables.

Lorsque vous appelez le service d'assistance, veuillez fournir les informations suivantes :

- Le modèle et le numéro de série du pupitre (situés au dos du pupitre)
- La marque et le type des gradateurs et le type d'installation
- Les autres composants de votre système (Unison®, autres pupitres, etc.)

Amériques

Electronic Theatre Controls Inc.
Services techniques
3031 Pleasant View Road
Middleton, WI 53562 U.S.A.
800-775-4382 (USA, appel gratuit)
+1-608 831-4116
service@etcconnect.com

Royaume-Uni

Electronic Theatre Controls Ltd.
Services techniques
26-28 Victoria Industrial Estate
Victoria Road,
London W3 6UU Angleterre
+44 (0)20 8896 1000
service@etceurope.com

Asie

Electronic Theatre Controls Asia, Ltd.
Services techniques
Room 1801, 18/F
Tower 1, Phase 1 Enterprise Square
9 Sheung Yuet Road
Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong
+852 2799 1220
service@etcasia.com

Allemagne

Electronic Theatre Controls GmbH
Services techniques
Ohmstrasse 3
83607 Holzkirchen, Allemagne
+49 (80 24) 47 00-0
techserv-hoki@etcconnect.com

Principes importants

Vous devriez lire et vous familiariser avec les principes définis ci-dessous avant d'utiliser l'Eos. Ces principes sont important pour comprendre comment fonctionne l'Eos et comment vous, en tant que programmeur, pouvez interagir avec l'Eos pour produire un spectacle réussi.

Circuit

Pour l'Eos, les projecteurs et les circuits sont la même chose. Contrairement aux modèles de pupitres ETC précédents où un projecteur occupait un circuit pour chaque paramètre, l'Eos affecte un seul numéro de circuit à chaque projecteur. Les paramètres individuels sont alors associés à ce circuit en tant que lignes supplémentaires dans les données du circuit.

Structure de la syntaxe

La plupart des instructions de l'Eos peuvent être saisies par le biais de la ligne de commande. Lorsque vous saisissez des données sur le pupitre, la ligne de commande de l'Eos demande une structure ou syntaxe spécifique.

Dans les grandes lignes, l'ordre de la syntaxe peut être décrit comme ceci :

- Que cherchez-vous à affecter ? (circuit, groupe)
- Que souhaitez-vous que cet élément fasse ? (changer l'intensité, focus, pan/tilt)
- Quelle valeur recherchez-vous ? (intensité au maximum, iris à 50)

Vous serez bien évidemment amené à utiliser d'autres commandes en programmant votre spectacle, mais la plupart des autres fonctions viennent simplement compléter ces trois étapes de base : modifier le(s) circuit(s) sur lequel vous travaillez, déterminer quels paramètres de ces circuits seront impactés et quelle valeur vous souhaitez leur donner. La syntaxe est identique lorsque vous travailler avec des cibles d'enregistrement.

Remarque : *Toutes les actions sur l'Eos ne doivent pas obligatoirement être saisies dans la ligne de commande, mais la plupart d'entre elles se traduisent par une instruction de ligne de commande. D'autres actions se passent de la ligne de commande.*

Enter

Etant donné que la ligne de commande peut recevoir simultanément plusieurs modifications et instructions, il est indispensable d'indiquer à l'Eos que vous avez terminé la saisie de vos instructions dans la ligne de commande. La touche **[Enter]** permet d'effetctuer cette opération.

Certaines commandes sont « à terminaison automatique », il n'y a alors pas besoin d'appuyer sur la touche **[Enter]**. Certaines de ces commandes (liste non exhaustive) sont :

- Out
- +%
- -%
- Level
- Les actions à partir des sélections directes

Paramètres et catégories de paramètre

L'Eos répartit les paramètres de projecteur dans quatre grandes *catégories de paramètre* : Intensity, Focus, Color et Beam. Voici les paramètres de chaque catégorie :

- Intensity . . . . . Intensité
- Focus . . . . . Pan et Tilt
- Color. . . . . Tous les paramètres de couleur (comme roue de couleur, CMY, changeurs, etc.).
- Beam . . . . . Tous les paramètres qui ne rentrent pas dans les autres catégories.

Track / Cue Only

Par défaut, l'Eos est un pupitre de suivi. Cela signifie deux choses. Premièrement, le suivi concerne la manière dont les listes de mémoires sont créées. Une fois les données intégrées à une liste de mémoires, elles restent dans cette liste de mémoires avec leur réglage d'origine jusqu'à la réception d'une nouvelle instruction ou jusqu'à être supprimées de la liste de mémoires par des filtres ou des commandes null.

Deuxièmement, le suivi concerne également le traitement des changements apportés aux données des mémoires. Sauf instruction contraire provenant de la commande Cue Only, les changements apportés à un paramètre d'une mémoire sont suivis tout au long de la liste de mémoire jusqu'à ce qu'une instruction de mouvement (ou une commande de blocage) soit rencontrée.

Il est possible de modifier la configuration par défaut d'Eos sur « Cue Only ». Ceci empêche le suivi des changements dans les mémoires suivantes, à moins d'un écrasement par une instruction de suivi.

Eos possède également une touche **[Cue Only/Track]** vous permettant d'enregistrer ou d'actualiser une mémoire en tant qu'exception au réglage par défaut. Ainsi, si le pupitre est réglé sur Tracking (suivi), cette touche fonctionnera en tant que touche Cue Only (mémoire uniquement). Et inversement, si le pupitre est réglé sur Cue Only, la touche fera office de touche Track.

Instruction de mouvement

Une instruction de mouvement est un changement quelconque apporté à un paramètre par rapport à la valeur précédemment enregistrée. Un changement d'intensité sur un circuit est une instruction de mouvement. Un changement de pan ou tilt sur un circuit est une instruction de mouvement. Un changement du mélange de couleur sur un circuit est une instruction de mouvement, et ainsi de suite.

Move Fade

Move Fade est une philosophie de contrôle d'éclairage qui détermine la manière dont sont restituées les mémoires. L'Eos suit cette philosophie.

Dans un système Move Fade, les paramètres conservent leur état en cours jusqu'à ce qu'ils reçoivent une instruction de mouvement dans une mémoire ou qu'on leur donne manuellement une instruction.

Par exemple, dans la mémoire 1, le circuit 1 a reçu une valeur d'intensité de 50%. Cette valeur ne change pas jusqu'à la mémoire 20, où le circuit 1 passe à 100%. Le circuit 1 a donc une valeur d'intensité suivie de 50% dans les mémoires 2 à 19. Si l'utilisateur applique manuellement une valeur d'intensité de 25% pendant la mémoire 5 (par exemple), ce circuit restera à 25% jusqu'au rappel de la mémoire 20, parce que la mémoire 20 est la prochaine mémoire dans laquelle le circuit 1 reçoit une instruction de mouvement.

Appartenance à une liste de mémoires

L'Eos est capable d'exécuter plusieurs listes de mémoires. L'appartenance à une liste de mémoires est déterminée par la mémoire qui transmet des valeurs à un circuit donné. En mode Scène (Live); un paramètre est considéré comme appartenant à une liste de mémoires lorsqu'il reçoit sa valeur en cours de la liste de mémoires en question.

Lors de l'enchaînement de listes de mémoire dans une restitution séquentielle, une liste de mémoires donnée ne possède pas nécessairement un circuit, à moins que cette liste ait fourni la dernière instruction de mouvement pour ce circuit. Admettons par exemple qu'un circuit appartienne à la liste de mémoires 1 avec une valeur suivie. Si une mémoire d'une autre liste de mémoires est exécutée et fournit une instruction de mouvement pour le circuit dans la nouvelle mémoire, le circuit appartient désormais à la seconde liste de mémoires. Il ne reviendra pas dans la liste de mémoire 1 tant que la liste ne fournit pas d'instruction de mouvement pour ce circuit.

Assert peut être utilisée pour écraser ce comportement par défaut, ce qui permet à une liste de mémoires de reprendre le contrôle sur un circuit, même lorsque les données du circuit sont suivies.

Cette règle n'est pas observée lors de l'exécution d'une mémoire hors séquence. Une mémoire hors séquence est une mémoire quelconque rappelée via la commande **[Go To Cue]**, une instruction Link, ou modifiant la mémoire en attente. Dans les applications générales, l'intégralité des contenus de la mémoire (les mouvements et le suivi) sera exprimée sur une mémoire hors séquence.

Block et Assert

Sur les modèles de pupitres ETC précédents, le fait de placer une instruction block sur un circuit était une manière de traiter une valeur suivie comme une instruction de mouvement lors de l'édition et de la restitution. Sur l'Eos, ces comportements sont dissociés. Le blocage de données de circuit est une convention d'édition uniquement, cela empêche la modification des données en question par des instructions suivies. Les données bloquées n'affectent pas la restitution, les circuits continuent à être restitués comme s'ils étaient suivis. Assert est utilisée pour forcer la restitution d'une valeur suivie/bloquée.

Live / Blind (scène / aveugle)

Live (scène) et Blind (aveugle) sont des méthodes d'affichage et d'édition des données de vos conduites. Lorsque vous appuyez sur la touche **[Live]**, l'écran affiche l'écran live (scène). En appuyant sur **[Blind]**, vous faites apparaître l'écran blind (aveugle). Dans les deux cas, vous pouvez utiliser la touche [**Format]** pour modifier la manière dont les données sont affichées (voir*Utilisation de [Format], page 45*).

En mode Live, les données affichées représentent les données envoyées depuis le pupitre à ce moment. En d'autres termes, ce sont les données des paramètres disponibles sur scène, « en direct ». Lorsque vous éditez des données en mode live, ces changements deviennent actifs et visibles sur scène dès que la ligne de commande est terminée.

En mode Blind, les données affichées représentent les données de la cible d'enregistrement que vous avez choisi d'afficher (mémoires, palettes, etc.). Lorsque vous éditez des données en aveugle, les changements n'apparaissent pas automatiquement sur scène car les données que vous modifiez ne sont pas en direct. Ceci est valable même dans les cas où la cible d'enregistrement que vous modifiez est active sur scène. Il est possible de restituer une mémoire en mode Live, puis de passer au mode Blind et d'éditer cette mémoire en aveugle sans affecter les niveaux sur scène. Il n'est pas nécessaire d'actionner la touche [**Record]** pour enregistrer les changements en mode Blind. Ils sont considérés comme enregistrés lorsque la ligne de commande est terminée. Tout écran qui n'est pas un écran Live est considéré comme un écran Blind, et, dans ce cas, le voyant Blind est allumé. Si, par exemple, vous ouvrez un patch, le voyant bleu de la touche **[Blind]** s'allume pour indiquer que vous êtes dans un écran Blind.

HTP et LTP

HTP (priorité à la valeur la plus élevée) et LTP (priorité à la valeur la plus récente) sont des acronymes utilisés pour définir le rendu d'un paramètre de circuit recevant des données de plusieurs sources. En mode HTP, le niveau le plus élevé de toutes les sources sera exécuté. En mode LTP, c'est le niveau reçu le plus récent qui sera exécuté. Les submasters peuvent contrôler uniquement des intensités HTP. Les listes de mémoires peuvent fonctionner en mode HTP, ou LTP pour les paramètres d'intensité uniquement. Les paramètres sans intensité (NP) sont toujours en mode LTP. Les submasters peuvent fonctionner en mode HTP ou LTP pour l'intensité. Le mode par défaut est HTP. Dans Eos, le réglage par défaut des listes de mémoires pour l'intensité est LTP (voir *HTP/LTP, page 195*).

HTP

HTP est applicable uniquement à l'intensité d'un circuit. Les circuits HTP auront le rendu correspondant au niveau le plus élevé de toutes les entrées. Les circuits HTP sont également appelés circuits à empilement car les entrées de contrôle s'ajoutent (vous pouvez par exemple monter des mémoires et plusieurs submasters ayant tous le même circuit enregistré à des niveaux différents), le système détermine quel est le niveau le plus élevé pour ce circuit, et c'est ce niveau qui est envoyé par le circuit. Quand vous supprimez des entrées de contrôle (vous amenez certains submasters à zéro), le pupitre ajuste le niveau de circuit, si nécessaire, au niveau restant le plus élevé.

LTP

LTP peut s'appliquer à tous les paramètres de tous les circuits. Une sortie LTP est basée sur l'instruction de mouvement la plus récente émise par le paramètre de circuit. Toute nouvelle valeur envoyée au circuit prendra le pas sur les valeurs précédentes, quel que soit le niveau fourni.

Eos détermine la valeur LTP pour un circuit donné, celle-ci est écrasée par les éventuelles valeurs d'entrée HTP qui seraient supérieures à l'instruction LTP. Enfin, cela peut être modifié par commande manuelle.

Autres sources de référence

Système d'aide

Un système d'aide est intégré à votre pupitre Eos. Pour accéder à l'aide, maintenez la touche **[Help]** et appuyez sur une touche quelconque pour voir :

- le nom de cette touche
- une description de ce que cette touche vous permet de faire
- des exemples de syntaxe pour l'utilisation de cette touche (s'il y a lieu)

Remarque :

L'aide concernant les touches est disponible pour la plupart des touches d'action de votre pupitre Eos. Ceci est valable pour les touches programmables, les touches logicielles et les touches du clavier classique.

*Tout comme pour les touches du clavier, le fait de maintenir la touche **[Help]** enfoncée fonctionne pour les touches programmables et les touches logicielles.*

Forums d'utilisateurs d'Eos

Nous vous encourageons à consulter et à participer au forum d'utilisateurs d'ETC Eos accessible à partir du site Internet d'ETC (www.etcconnect.com). Ceci vous donnera accès à une communauté en ligne d'utilisateurs d'Eos où vous pourrez lire les témoignages, suggestions et questions d'autres utilisateurs au sujet du produit et poster les vôtres.

Pour s'inscrire sur le forum ETC d'utilisateurs d'Eos :

Étape 1: Rendez-vous sur le site Internet de la communauté ETC (www.etcconnect.com/community). Vous verrez apparaître une page d'introduction à la communauté en ligne.

Étape 2: Vous pouvez vous inscrire sur le forum en cliquant sur le lien « **register** » (s'inscrire) de la page d'introduction ou sur le lien « **join** » situé en haut à droite de la page.

Étape 3: Suivez les instructions d'inscription fournies sur la page de la communauté.

Chapitre 1

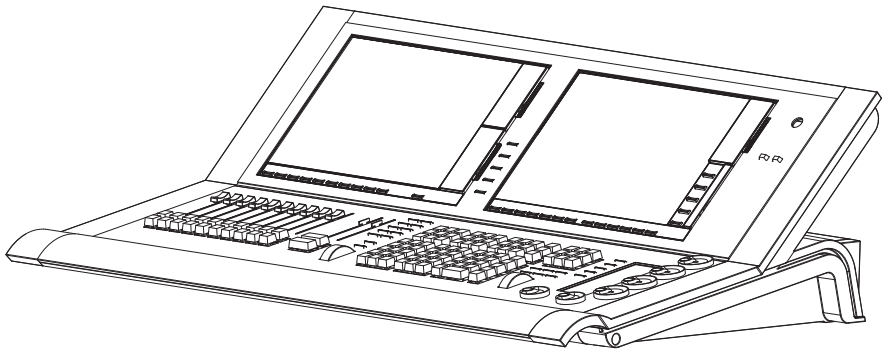
Présentation générale du système

Vous trouverez dans ce chapitre des descriptions d'ordre général de votre système de contrôle Eos et des différentes zones de l'interface utilisateur.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Composants du système*** 10
- ***Disposition du pupitre*** 13
- ***Nettoyer l'Eos*** 15
- ***Capacités du pupitre*** 16
- ***Sortie DMX*** 17

Composants du système



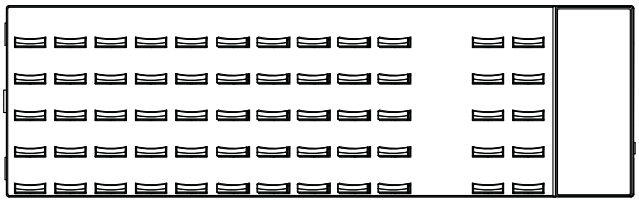
Console

L'Eos est conçu dès l'origine comme un contrôleur entièrement intégré pour projecteurs conventionnels et devices multiparamètres (par exemple : projecteurs motorises, changeurs de couleur, gobos). La conception et l'architecture du système ont été étudiées dans les moindres détails, le système est ainsi extrêmement flexible et personnalisable.

L'Eos permet aux concepteurs et aux programmeurs de développer un langage commun pour le contrôle de projecteurs motorisés. Cette mise en œuvre d'une syntaxe simple et uniforme pour le contrôle des projecteurs motorisés fournit une base solide pour tous les utilisateurs de projecteurs motorisés, qu'ils soient novices ou experts.

Les écrans tactiles intégrés sont personnalisables suivant les préférences de chaque utilisateur. Des modules de touches optionnels viennent se superposer aux écrans tactiles pour un retour tactile sur les sélections directes.

Modules de touches



Les modules de touches de l'Eos donne la possibilité d'appuyer simultanément sur plusieurs touches différentes avec un retour tactile. L'affichage et le texte au-dessus de chaque touche change pour correspondre à la fonction en cours de la touche.

L'écran LCD 1 (voir *Disposition du pupitre, page 13*) peut être divisé en plusieurs sections différentes à l'aide des modules de touches Eos et des vues personnalisées. La partie supérieure de l'écran LCD 2 est également configurable, tandis que sa partie inférieure est réservée à la *zone centrale d'information (CIA)*.

Les modules de touches sont optionnels, ils ne sont donc pas indispensables pour le fonctionnement du pupitre.

Installer des modules de touches

Si vous souhaitez utiliser des modules de touches par-dessus vos sélections directes, veuillez suivre les instructions ci-dessous pour les installer. *Il est recommandé de mettre le pupitre hors tension avant d'installer les modules de touches.*

Étape 1: Mettez le côté gauche d'un module de touches en place sur la zone 1, 2 ou 3 d'écrans tactiles. Alignez le coin du module sur le coin de la zone d'écran tactile choisie.

Étape 2: Posez le coin droit du module de touches et appuyez délicatement jusqu'à ce qu'il soit aligné avec la façade du pupitre. Les sélections directes apparaissent automatiquement une fois le module installé et le pupitre démarré.

Étape 3: Pour retirer le module, faites glisser le loquet de déverrouillage (situé à droite du module) vers le haut et tirez le module de la droite vers la gauche.

Unité Processeur Déportée (RPU)

Le RPU peut être utilisé comme machine principale ou de secours pour le système, ou comme machine principale dans les installations qui ne nécessitent pas un pupitre de commande une fois la programmation initiale réalisée. Avec une souris et un clavier en complément, le RPU peut être utilisé comme station de programmation à distance. Le RPU peut supporter un maximum de deux moniteurs DVI ou SVGA, avec une résolution minimum de 1280x1024.

Pour de plus amples informations, voir *Unité Processeur Déportée (RPU), page 321*.

Interface de Déport Vidéo (RVI)

L'interface de déport vidéo permet une interaction à distance avec le système de contrôle d'éclairage. Elle est destinée à des fins d'affichage uniquement. Avec une souris et un clavier en complément, le RVI peut être utilisé comme station de programmation à distance. Le RVI peut supporter un maximum de deux moniteurs DVI ou SVGA, avec une résolution minimum de 1280x1024.

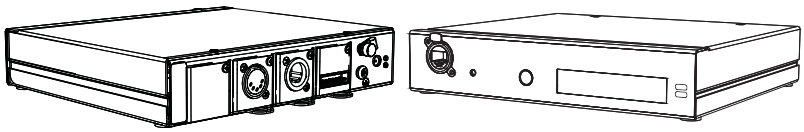
Pour de plus amples informations, voir *Remote Video Interface (RVI), page 325*.

Télécommande radio (RFR)

La RFR offre un contrôle sans fil des principales fonctions de façade. La station d'accueil de la RFR peut être raccordée au réseau du système, ou branchée directement sur un pupitre ou un device à distance par l'intermédiaire d'une connexion USB.

Pour de plus amples informations, voir *Télécommande radio (RFR), page 329*.

Passerelles

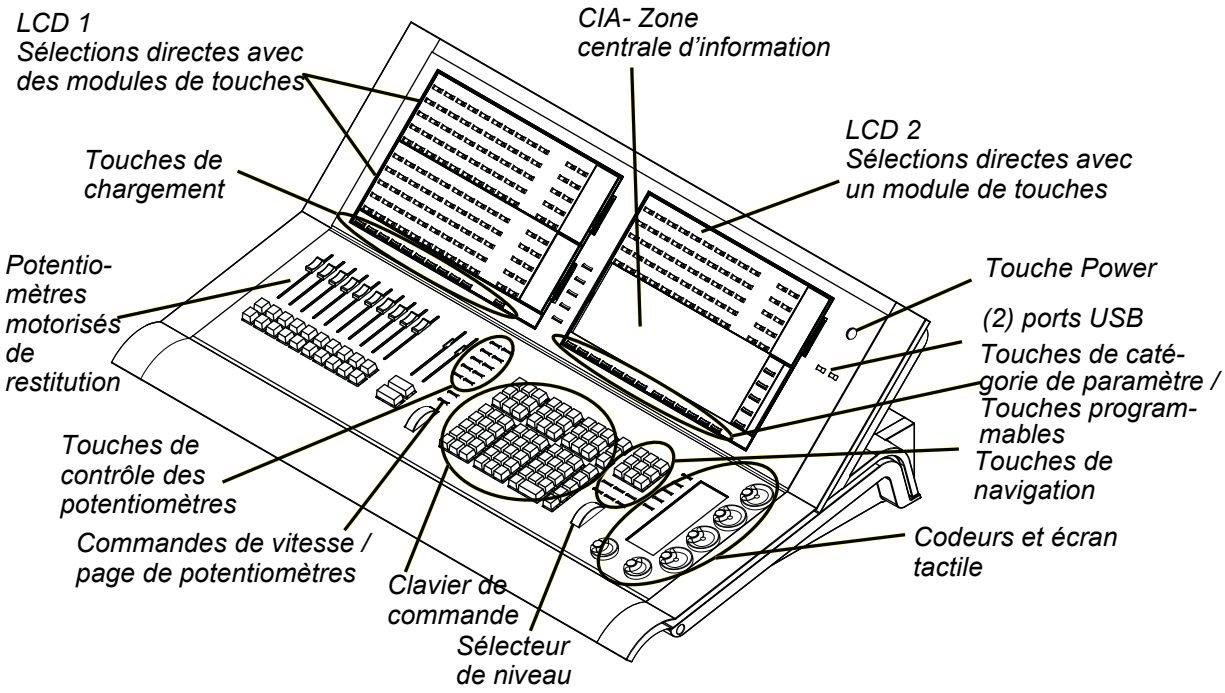


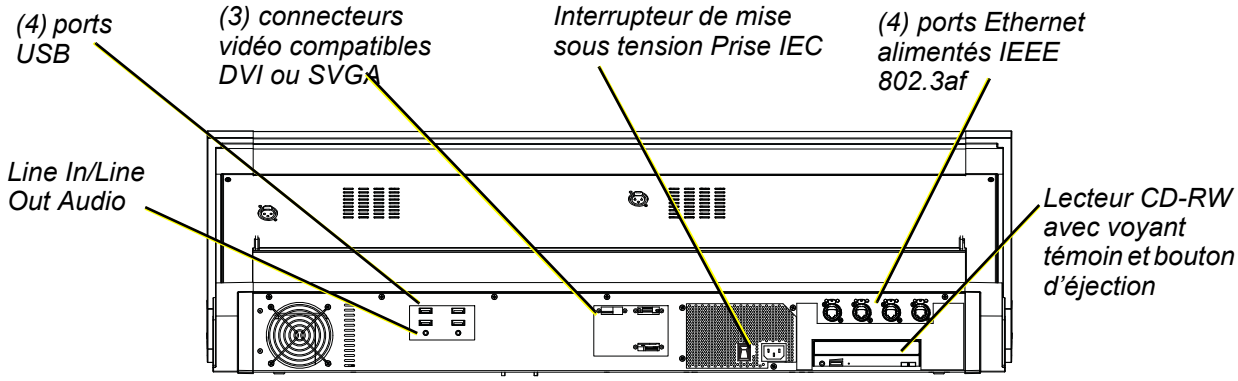
L'Eos est un système entièrement en réseau capable d'émettre directement les protocoles ETCNet2 et Net3. Les passerelles peuvent être configurées pour écouter soit ETCNet2, soit Net3, et fournir une interface aux devices de votre système d'éclairage qui n'acceptent pas de communication réseau directe. Les passerelles disposent de sorties DMX/RDM, d'entrées et de sorties show control, ainsi que d'entrées et de sorties analogiques.

- Les passerelles Net3 vers DMX/RDM disposent d'un maximum de quatre sorties, qui peuvent être mâles, femelles ou des réglettes de bornes.
- Les passerelles Show Control supportent MIDI In/Thru et Out ainsi que SMPTE In.
- Les passerelles E/S supportent jusqu'à 24 entrées analogiques, 16 sorties à contact sec SPDT, et le protocole série RS-232.

Disposition du pupitre

Vous trouverez ci-dessous un schema du pupitre Eos avec des légendes pour les différentes zones. Les termes et noms employés pour chaque zone et interface sont les mêmes que ceux utilisés dans le reste du manuel.


LCD 1
Sélections directes avec des modules de touches
CIA- Zone centrale d'information
LCD 2
Sélections directes avec un module de touches
Touches de chargement
Potentio-mètres motorisés de restitution
Touche Power
(2) ports USB
Touches de caté-gorie de paramètre / Touches program-mables
Touches de navigation
Touches de contrôle des potentiomètres
Commandes de vitesse / page de potentiomètres
Clavier de commande
Sélecteur de niveau
Codeurs et écran tactile


(4) ports USB
(3) connecteurs vidéo compatibles DVI ou SVGA
Interrupteur de mise sous tension Prise IEC
(4) ports Ethernet alimentés IEEE 802.3af
Line In/Line Out Audio
Lecteur CD-RW avec voyant témoin et bouton d'éjection

Terminologie

zone centrale d'information (CIA)

La zone centrale d'information (CIA) est l'endroit centralisé permettant de configurer, de paramétrer et de recevoir les retours du pupitre. La CIA est une extension contextuelle du clavier de commande utilisée pour accéder aux commandes des paramètres sans intensité, au navigateur, au sélectionneur de couleur, et à de nombreuses autres fonctions. La ligne de commande, la mémoire sélectionnée ainsi que les informations d'état sont également affichées dans cette zone.

La ligne de message et d'état affiche le nom et l'étiquette de spectacle, l'état du spectacle, l'indicateur et l'état du réseau, l'utilisateur en cours, l'heure, et plus encore. Le menu du navigateur permet d'accéder aux fonctions de fichier, au setup, au patch, aux utilitaires, à l'impression et à l'affichage des listes de cibles d'enregistrement.

Sélections directes

Il s'agit de « touches logicielles » pouvant être affichées sur les écrans LCD 1 et 2. Les sélections directes donnent accès aux circuits, aux groupes et aux cibles d'enregistrement par le biais d'un écran tactile. Les sélections directes peuvent être configurées pour donner accès à 50 cibles sélectionnées ou à deux groupes de 20. L'écran LCD1 dispose également d'un mode d'affichage de 100 touches. Des commandes de navigation dans les différentes pages sont fournies.

Module de touches

Un module de touches est un groupe de 50 touches destinées à être utilisées avec les sélections directes. Les modules de touches offrent un retour tactile à chaque fois que vous appuyez sur une touche. Les modules sont transparents, ce qui permet au texte et aux images de l'écran LCD de s'adapter à chaque touche. Jusqu'à trois modules de touches peuvent être montés sur le pupitre, deux sur l'écran LCD 1 et un sur l'écran LCD 2, au-dessus de la CIA.

Touche Power

La touche power sur la façade du pupitre permet d'allumer le pupitre Eos. Un interrupteur séparé, situé à l'arrière du pupitre, peut être utilisé pour mettre les composants internes du pupitre hors tension.

AVERTISSEMENT : ***Avant toute opération de dépannage ou de maintenance sur le pupitre Eos, vous devez éteindre l'interrupteur à l'arrière du pupitre et débrancher le câble d'alimentation.***

Ports USB

Deux ports USB sont disponibles en façade du pupitre pour raccorder un support de stockage USB quelconque. Quatre ports USB supplémentaires sont disponibles à l'arrière du pupitre pour raccorder des périphériques externes, comme un clavier, une imprimante, une souris, ou un dispositif de commande tactile pour les moniteurs externes.

Ecrans tactiles

L'Eos comporte deux écrans tactiles de 15''. Chaque écran LCD peut être utilisé pour afficher des données du spectacle (avec une interface tactile) ou en tant que sélections directes, avec ou sans modules de touches (voir *Configurer les écrans tactiles, page 29*). Un certain nombre de commandes virtuelles peuvent également être placées sur les écrans tactiles internes.

Potentiomètres motorisés

Le pupitre comporte un registre principal et dix potentiomètres motorisés programmables. Ces potentiomètres peuvent être configurés en tant que registres, submasters ou grandmasters. Trente pages de dix potentiomètres chacune sont disponibles. Le bas de l'écran LCD 1 affiche les informations d'état de potentiomètre et offre une touche de chargement (load) pour chaque potentiomètre.

Codeurs et écran de paramètre

Des codeurs et un écran tactile associé pour le contrôle des paramètres sans intensité sont disponibles dans la partie inférieure droite du pupitre. Les deux plus gros codeurs, tout en bas, sont consacrés aux commandes pan et tilt. Les quatre codeurs restants, sur la droite, sont des commandes programmables associées aux paramètres utilisés dans votre spectacle par le biais de l'écran.

Touches de contrôle des potentiomètres

Des touches de contrôle des potentiomètres sont fournies pour faciliter le contrôle du comportement des potentiomètres en local. Ces touches comprennent : Manual Override, Spread, Release, Off, Assert, Go to Cue 0, Stop Effect, Freeze, Filter et Timing Disable. Chaque potentiomètre dispose de commandes directes, notamment : Go, Stop et Back (pour les registres), bump et solo (pour les submasters), ou blackout et blackout enable lorsqu'ils sont configurés en grandmasters.

Rate et Fader Page

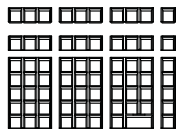
Les touches Rate (vitesse) et Fader Page (page de potentiomètres) sont destinées à être utilisées avec les potentiomètres.

Load

Les touches de chargement (Load) sont situées au-dessus des potentiomètres, en bas de l'écran LCD 1, et permettent de charger une mémoire ou un submaster donné sur le potentiomètre associé ou d'affecter des conditions particulières à ce potentiomètre.

Clavier de commande

Le clavier de commande se répartit en quatre grandes sections comprenant les cibles d'enregistrement, le pavé numérique, les modificateurs et les commandes spéciales.



Tambour de niveau

Permet de régler proportionnellement l'intensité pour les circuits sélectionnés. Il offre également des fonctions de défilement/zoom dans certains modes.

Touches de navigation

Permet d'accéder rapidement aux écrans live et blind (scène et aveugle), de sélectionner des onglets et des emplacements, de parcourir les pages et de naviguer dans les différents écrans.

Touches de paramètre / catégorie

Les touches de paramètre sont utilisées en combinaison avec la zone centrale d'information (CIA). Lorsqu'il est nécessaire d'accéder à certaines fonctions, un groupe de paramètres correspondants apparaît sur l'écran de catégorie de paramètre.

Ports Ethernet IEEE 802.3af

Ports Ethernet (compatibles Power-Over-Ethernet) pour le raccordement à un switch réseau, à des passerelles réseau, ainsi qu'à des machines accessoires.

Littlites®

Vous pouvez raccorder des lampes Littlites à l'arrière du pupitre Eos.

Nettoyer l'Eos

Dans le cas où l'extérieur de votre Eos aurait besoin d'être nettoyé, vous pouvez l'essuyer délicatement avec un chiffon doux ou une feuille d'essuie-tout non abrasif légèrement humide (**bien égoutté**).

Si cela n'est pas suffisant, vous pouvez utiliser du produit à vitres (même contenant de l'ammoniac) avec le chiffon et répéter l'opération jusqu'à ce que le pupitre soit propre.

Capacités du pupitre

Paramètres de sortie

- 4000 sorties / circuits DMX

  - ou -

- 8 000 sorties / circuits DMX

  - ou -

- 12 000 sorties / circuits DMX

  - ou -

- 16 000 sorties / circuits DMX

Nombre de circuits

- 10 000 circuits

Mémoires et listes de mémoires

- Jusqu'à 999 listes de mémoires
- Jusqu'à 10000 mémoires

Cibles d'enregistrement

- 1000 groupes
- 1000 x 4 palettes (Intensity, Focus, Color et Beam)
- 1000 présélections
- 1000 effets
- 1000 macros
- 1000 captures

Potentiomètres

- 1 registre principal réservé avec Go et Stop/Back
- 10 curseurs motorisés x 30 pages de contrôle
  - un maximum de 200 registres programmables, avec Go et Stop/Back
  - un maximum de 300 submasters programmables, avec Bump et Assert / sélection de circuit
  - Un grandmaster paramétrable, avec Blackout et Blackout Enable

Sortie DMX

Pour pouvoir émettre les niveaux de contrôle du pupitre, vous devez le connecter à une passerelle Net3 ou à un node Net2. Si votre device peut recevoir Net3 ou ETCNet2 directement, il n'est pas nécessaire de faire appel à une passerelle ou à un node.

Il est indispensable de donner une adresse IP aux nodes et aux passerelles pour qu'ils puissent fonctionner avec l'Eos. Îl peut être nécessaire d'employer un PC sous Windows® avec NCE (Network Configuration Editor, éditeur de configuration réseau) ou GCE (Gateway Configuration Editor, éditeur de configuration de passerelle) pour configurer les passerelles ou les nodes. Le CD du logiciel NCE ou GCE et les manuels et guides de configuration nécessaires sont fournis avec votre passerelle ou votre node. Servez-vous de ces supports pour préparer les nodes et passerelles en vue de les utiliser avec l'Eos.

Pour de plus amples informations sur les passerelles Net3 ou les nodes Net2, reportez-vous à la documentation qui accompagne le matériel ou téléchargez-la sur notre site Internet www.etcconnect.com.

Chapitre 2

Installation du système

Ce chapitre décrit le positionnement de l'Eos sur certaines installations de contrôle d'éclairage. Il donne également le détail des branchements des différents composants de votre matériel Eos.

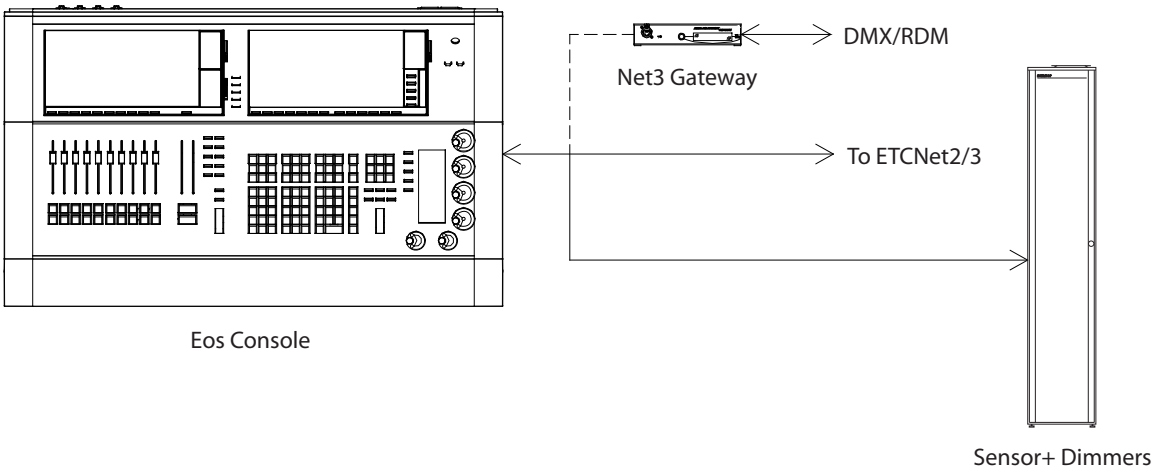
Il est composé des sections suivantes :

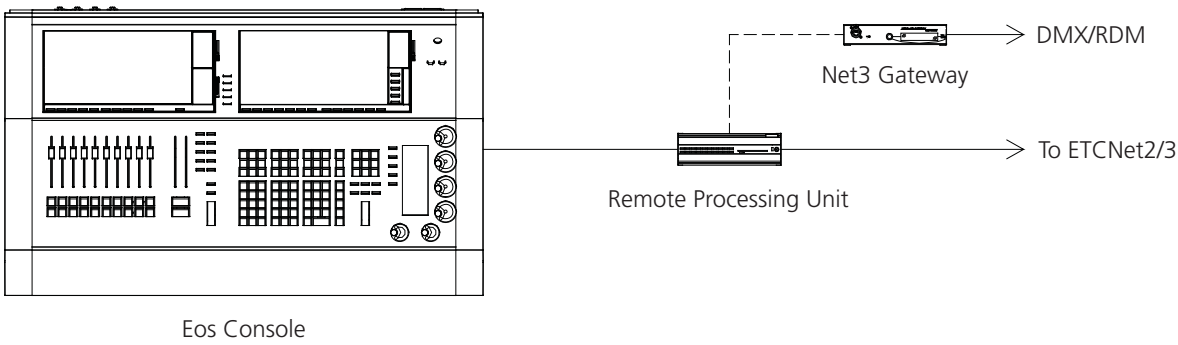
- ***Installations basiques*** 20
- ***Grande installation*** 21

Remarque :

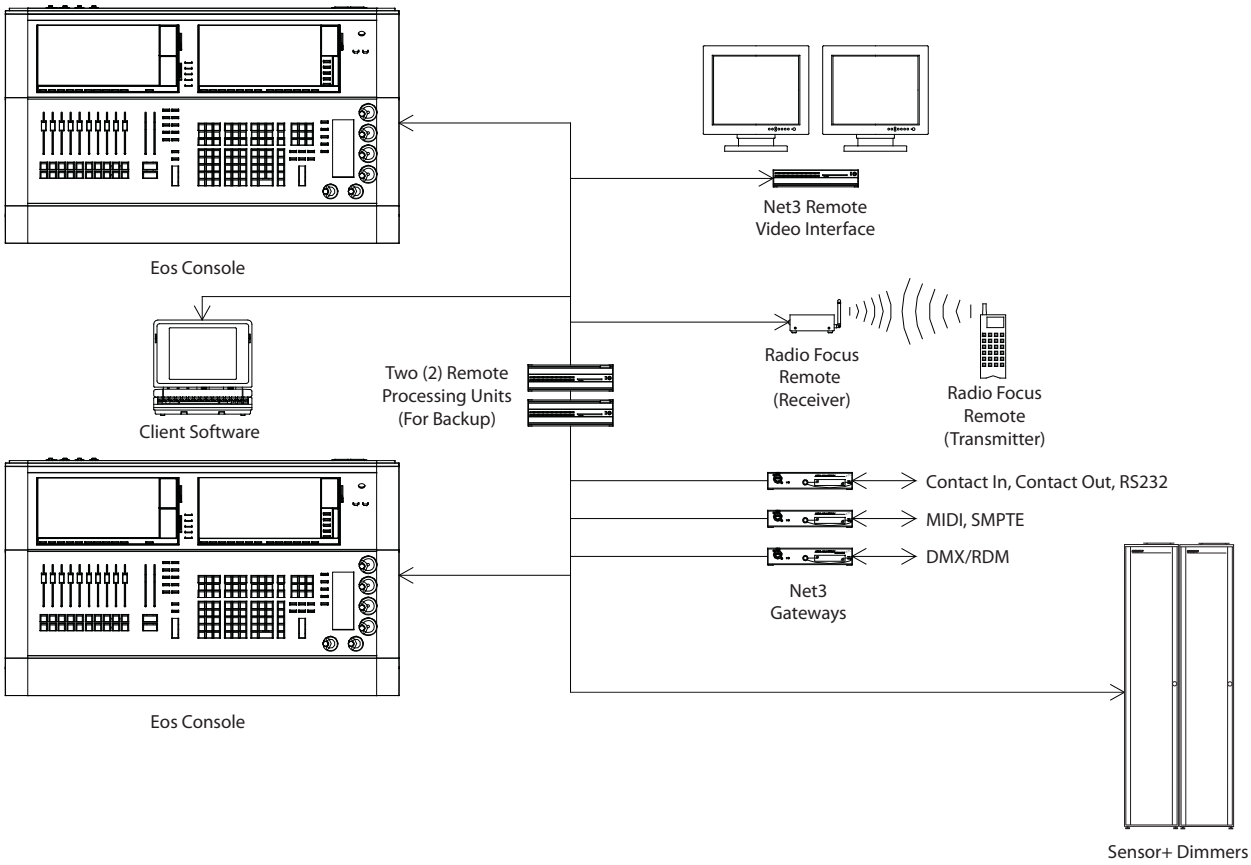
Pour pouvoir envoyer des niveaux de contrôle à partir du pupitre, vous devez raccorder une passerelle Net3, un node Net2, ou le raccorder à un équipement pouvant recevoir directement le protocole Net3 ou ETCNet2. Il est nécessaire d'attribuer une adresse IP à ces équipements pour qu'ils puissent fonctionner avec l'Eos. Vous pouvez le faire avec le logiciel NCE (Network Configuration Editor) et un PC sous Windows®. Le CD du logiciel NCE et les manuels et guides de configuration nécessaires sont fournis avec votre passerelle ou votre node. Ils vous permettront de préparer votre passerelle ou votre node pour pouvoir l'utiliser avec l'Eos.

Installations basiques





Grande installation



Chapitre 3

Premiers pas

Ce chapitre explique les procédures de base pour installer, naviguer, et comprendre comment utiliser l'Eos.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Alimentation*** 24
- ***La zone centrale d'information (CIA)*** 25
- ***Utilisation du navigateur*** 27
- ***Configurer les écrans tactiles*** 29
- ***Utilisation des sélections directes*** 31
- ***Contrôle de l'affichage et navigation*** 33
- ***Conventions d'affichage de l'interface graphique (GUI)*** . . .36
- ***Utilisation de [Format]*** 45
- ***Utilisation de flexichannel*** 41
- ***Codeurs*** 51
- ***Utilisation des touches programmables*** 52

Alimentation

Allumer le pupitre

Étape 1: Raccordez le câble d'alimentation approprié à la fiche IEC située à l'arrière du pupitre.

Étape 2: Appuyez sur l'interrupteur I/O (I correspond à « marche ») à côté de la fiche, à l'arrière du pupitre, pour mettre ce dernier sous tension. Ceci permet d'alimenter les composants électroniques internes en électricité.

Étape 3: Appuyez sur le bouton « Power » situé en haut à droite du pupitre, sous le logo Eos. Le voyant du bouton devient bleu pour indiquer que le pupitre est en cours de fonctionnement. Le pupitre démarre dans l'environnement Eos. Le système Eos est désormais prêt à être utilisé.

Remarque : *Vous pourrez à l'avenir accéder directement à l'écran d'accueil en réglant un paramètre dans l'ECU. Voir Afficher l'écran d'accueil (Show Welcome Screen), page 303 dans l'annexe consacrée à l'ECU.*

Eteindre le pupitre

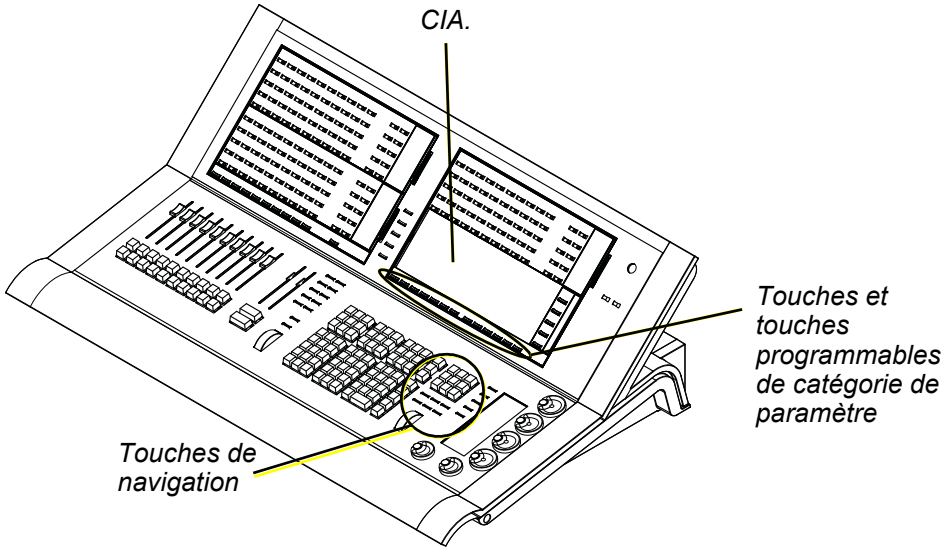
Étape 1: Après avoir sauvegardé votre spectacle (voir ci-dessous), sélectionnez **File (fichier)** < **Power Off Console (éteindre la console)** dans le menu du navigateur. Vous verrez apparaître une boîte de dialogue vous demandant de confirmer.

Étape 2: Confirmez cette commande en appuyant sur **{OK}** dans la boîte de dialogue. Le pupitre s'éteint.

Remarque : *L'Eos est un pupitre à stockage persistent. Ainsi, si vous éteignez votre système sans sauvegarder la conduite, vous retrouvez la conduite en l'état lorsque vous redémarrerez le système.*

La zone centrale d'information (CIA)

La zone centrale d'information (CIA) est la partie basse de l'écran central. Par défaut, la CIA comporte trois zones principales : la ligne de commande, l'écran de paramètre et le navigateur. La CIA contient également des touches programmables.



La ligne de commande

Il s'agit de la zone de l'écran central où apparaissent les commandes lors de leur saisie. En mode live (scène), cette ligne est entourée d'une bordure dorée. Dans un écran blind (aveugle) quelconque, la bordure de la ligne de commande est bleue.

Ecran de paramètre

Cet écran affiche les paramètres disponibles pour les circuits patches. C'est également là que vous pouvez sélectionner les paramètres à afficher dans les écrans blind (direct) et/ou blind (aveugle). L'écran de paramètre évolue de manière dynamique en fonction du circuit (projecteur) sélectionné et des paramètres applicables.

Etiquettes des touches de catégorie de paramètre

Ces étiquettes correspondent aux touches fenêtrées situées juste en dessous. Elles indiquent les quatre catégories de paramètres (intensity, color, focus et beam, IFCB)

Navigateur

Le navigateur est l'interface de nombreuses fonctions, notamment la sauvegarde et le chargement d'un spectacle, la modification de la configuration, la consultation des listes de cibles d'enregistrement, l'ouverture des écrans, etc.

Etiquettes de touches programmables

Ces étiquettes, situées sous le navigateur, correspondent aux touches programmables qui se trouvent juste en dessous. Ces étiquettes évoluent selon le contexte, elles se réorganisent pour afficher les touches programmables appropriées par rapport à l'écran ou la commande avec laquelle vous êtes en train de travailler. Les étiquettes blanches de la ligne du bas indiquent les touches programmables actives. Les étiquettes grises de la ligne du haut indiquent la deuxième page de touches programmables disponibles, à laquelle vous pouvez accéder grâce à la touche **[More SK]** située à droite de la CIA.

Réduire/développer la CIA

Il est possible de réduire la fenêtre de la CIA. Pour cela, vous devez avoir un clavier alphanumérique externe raccordé au pupitre. La même commande permet de réduire et de développer la CIA.

Pour réduire/développer la CIA :

Étape 1: Appuyez sur **Scroll Lock (Verr Num)** sur votre clavier externe pour activer le verrouillage numérique.

Étape 2: Appuyez sur **F5**. La CIA se réduit.

Étape 3: Appuyez à nouveau sur **F5**. La CIA se développe à nouveau.

Pour de plus amples informations sur les écrans tactiles Eos, voir *Configurer les écrans tactiles, page 29*.

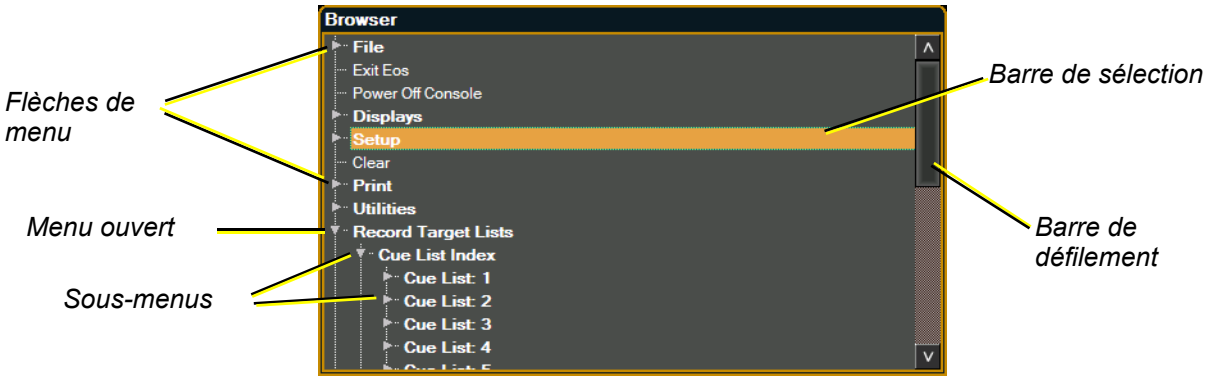
Verrouiller la façade

Il est possible de verrouiller la façade afin d'empêcher toute action à partir de la ligne de commande ou de la CIA. Pour verrouiller la façade, appuyez sur **[Clear] et [Escape]**. Pour déverrouiller la façade, appuyez à nouveau sur **[Clear] et [Escape]**.

Utilisation du navigateur

Pour pouvoir utiliser le navigateur, vous devez d'abord le faire passer au premier plan en touchant un point quelconque de la zone du navigateur au sein de la CIA. Si le navigateur n'est pas visible, appuyez sur la touche **[Displays]** puis sur la touche programmable **{Browser}** pour ouvrir le navigateur.

Lorsque le navigateur est au premier plan, la bordure de sa fenêtre est dorée. Le voyant de verrouillage de défilement devient rouge et les touches de navigation dans les pages commandent la sélection dans le navigateur.



- Servez-vous des flèches pour déplacer la barre de sélection vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également faire défiler la liste à l'aide du tambour de niveau.
- Lorsque la barre met le menu désiré en surbrillance, appuyez sur **[Page ▶]** pour ouvrir ce menu.
- Continuez à appuyer sur **[Page ▶]** pour ouvrir les sous-menus.
- Naviguez jusqu'à l'élément de votre choix à l'aide de **[Page ▲]** ou de **[Page ▼]** et appuyez sur **[Select]**. Vous pouvez également toucher l'élément que vous souhaitez ouvrir avant d'appuyer sur **[Select]**.
- Si vous souhaitez fermer un sous-menu, naviguez jusqu'à cet élément et appuyez sur **[Page ◀]**.
- Pour faire passer le navigateur au premier plan, appuyez à tout moment sur une zone quelconque du navigateur ou sur la touche **[Displays]**.

Remarque : *La touche **[Select]** peut être utilisée pour confirmer un choix dans le navigateur.*

Clavier virtuel

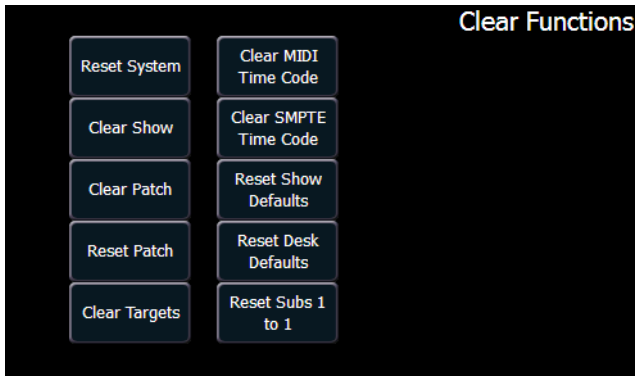
Il est possible d'ouvrir un clavier tactile, avec toutes les touches du clavier Eos, dans la CIA. Ce clavier virtuel est accessible à partir du navigateur.

Le clavier virtuel se trouve avec les autres commandes virtuelles disponibles dans le navigateur. Naviguez jusqu'à **Browser (navigateur)>Virtual Controls (commandes virtuelles)>Virtual Keyboard (clavier virtuel).**

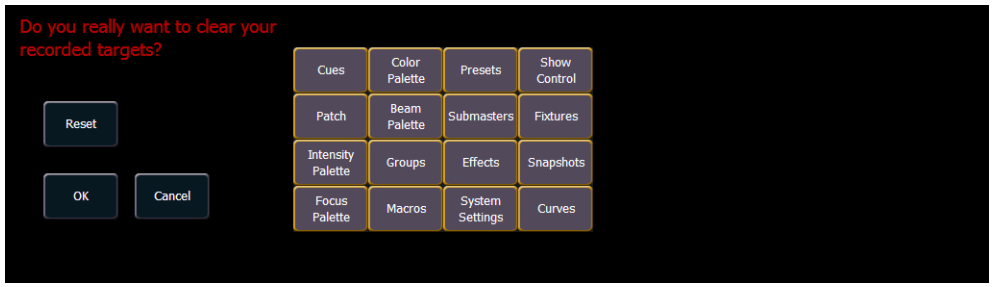
Ceci vous donne un accès tactile aux touches Eos de la CIA. Le navigateur et l'écran de paramètre sont masqués lorsque le clavier virtuel est ouvert. Pour fermer le clavier virtuel, appuyez sur la touche **[Displays]** , à droite de la CIA.

Fonctions d’effacement

Vous pouvez accéder aux différentes fonctions d’effacement à partir du navigateur en sélectionnant **{Clear}** dans le menu principal du navigateur. La fenêtre des fonctions d’effacement apparaît dans la CIA.



Dans ce menu, vous pouvez sélectionner l’une des options d’effacement disponible en cliquant sur le bouton correspondant dans la CIA. L’Eos vous demandera de confirmer avant d’effectuer la tâche sélectionnée. Pour **{Clear Targets}**, l’Eos vous permettra de choisir les cibles d’enregistrement à effacer.



Vous pourrez choisir les cibles d’enregistrement à effacer dans l’écran **{Clear Targets}**. Les touches tactiles du centre de la CIA représentent toutes les cibles d’enregistrement que vous pouvez effacer. Par défaut, tous les composants sont sélectionnés (en gris) et seront effacés. Pour ne pas effacer une cible donnée, désélectionnez-la simplement dans la CIA en cliquant sur la touche correspondante.

Pour resélectionner toutes les cibles, appuyez sur la touche tactile **{Reset}** et toutes les touches redeviennent grises (sélectionnées). Pour stopper le processus, cliquez sur la touche **{Cancel}**.

Lorsque vous avez sélectionné/désélectionné toutes les cibles d’enregistrement dont vous avez besoin, appuyez sur la touche tactile **{OK}**.

Une fois l’effacement réalisé, la CIA affiche à nouveau le navigateur. Si vous souhaitez utiliser d’autres fonctions d’effacement, vous devez à nouveau sélectionner **{Clear}** dans le navigateur.

Pour quitter l’écran des fonctions d’effacement sans effacer, appuyez à tout moment sur la touche **[Displays]** ou sélectionnez un bouton d’effacement puis **{Cancel}** dans la fenêtre de confirmation.

Configurer les écrans tactiles

A la première mise en route de votre Eos, il est possible que les sélections directes ne soient pas ouvertes sur les écrans tactiles. D'autres écrans peuvent être visibles sur les écrans tactiles. Cette section décrit la manière de gérer le contenu et la disposition des écrans, des sélections directes et des potentiomètres virtuels sur les écrans tactiles de votre pupitre Eos.

Vider les écrans tactiles

Avant de pouvoir ouvrir les sélections directes ou toute autre commande virtuelle, les écrans tactiles doivent être vides. Vous devez donc transférer toutes les fenêtres vers les moniteurs externes. De même, pour pouvoir transférer des fenêtres sur les écrans tactiles, vous devez d'abord effacer les sélections directes ou toute autre commande virtuelle.

Pour retirer une fenêtre d'un écran tactile :

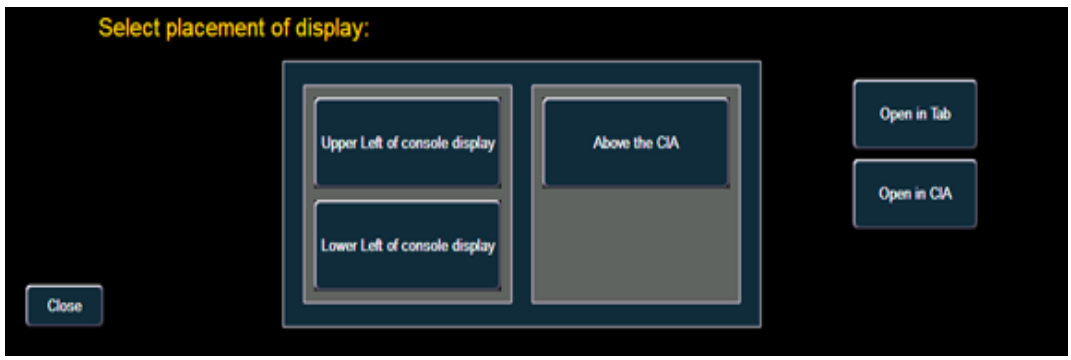
Étape 1: Sélectionnez la fenêtre en appuyant sur **[Tab] et [**numéro de fenêtre**]** simultanément. Le numéro de fenêtre est indiqué en bas à gauche de la fenêtre (par exemple « 1. Live Channel »). Une fois sélectionnée, la fenêtre est mise en surbrillance en doré.

Étape 2: Déplacez la fenêtre sélectionnée en appuyant simultanément sur **[Tab] et [Page ▶]** ou **[Page ◀]**. La fenêtre est transférée sur le premier écran disponible. Il peut être nécessaire de répéter l'opération pour retirer entièrement la fenêtre des écrans tactiles. Vous pouvez également fermer les onglets 3 et supérieurs en appuyant sur **[Escape]**.

Pour de plus amples informations sur le déplacement des fenêtres, voir *Contrôle de l'affichage et navigation, page 33*.

Remplir les écrans tactiles

Pour afficher des sélections directes, potentiomètres virtuels ou toute autre commande virtuelle, appuyez sur **[Displays] {Virtual Controls}** afin de consulter une liste des commandes virtuelles. Sélectionnez une commande et la fenêtre de sélection d'une zone de l'écran apparaît. Sélectionnez la zone de l'écran de votre choix, et cette partie des écrans tactiles sera occupée par les commandes sélectionnées. Pour désélectionner ou effacer une commande, appuyez sur **[Displays] {Virtual Controls} {Close Module}**, et sélectionnez la zone de l'écran que vous souhaitez effacer.



Organiser les sélections directes

Vous disposez d'une grande liberté dans la manière d'organiser les sélections directes. Elles peuvent être disposées de façon à n'afficher qu'un seul type de données parmi les différents types disponibles.

Pour choisir les informations à afficher :

Étape 1: Appuyez sur la touche **{Select}** pour un bloc de sélections directes. Vous aurez alors le choix d'afficher : des circuits, groupes, palettes d'intensité, palettes focus, palettes color, palettes beam, présélections, macros, captures ou effets.

Étape 2: Appuyez sur la touche correspondant au type de données que vous souhaitez afficher et les sélections directes affichent les données enregistrées de ce type. Si aucune information de ce type n'est enregistrée, le bloc de touches reste vide, il se remplira au fur et à mesure que vous enregistrerez ce type de données.

Étape 3: Vous pouvez également appuyer à nouveau sur **{Select}** sans choisir d'option pour revenir à l'état précédent.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille d'un ensemble de sélections directes en appuyant sur la touche **{20/50}**, elle permet d'alterner entre l'affichage d'un ensemble de 50 boutons ou de deux ensembles de 20 boutons. Vous pouvez également appuyer sur la touche **{100}** pour élargir l'écran LCD1 à un ensemble complet de 100 touches. Appuyez à nouveau sur **{100}** pour revenir au mode d'affichage précédent.

La touche {**Expand}** (située sous la touche **{Select}**) permet d'afficher un ensemble de sélections directes en plein écran. Appuyez à nouveau sur {**Expand}** pour ramener l'ensemble de sélections directes à sa taille et à son routage précédents.

Régler l'affichage des sélections directes

Lorsque vous utilisez des modules de touches, vous pouvez avoir besoin de régler l'alignement horizontal ou vertical des séries de sélections directes, suivant votre angle de vision. Vous pouvez effectuer ces réglages dans le menu **{Desk Settings}** du setup.

Pour régler l'alignement horizontal ou vertical des sélections directes :

Étape 1: Appuyez sur **[Displays]**. Le bas de la CIA se réorganise pour afficher les options d'affichage.

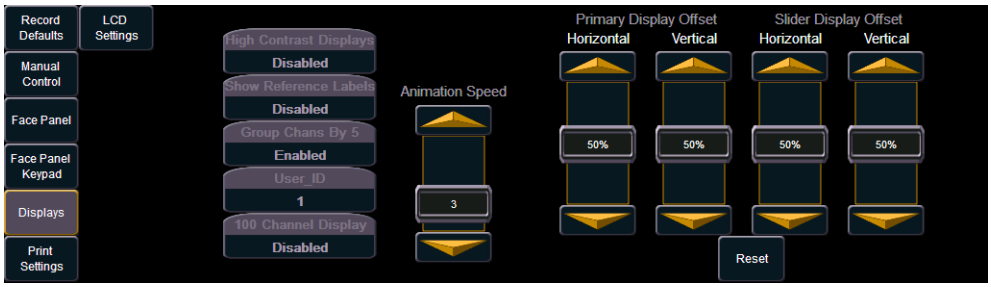
Étape 2: Appuyez sur **{Setup}**. La CIA se réorganise pour afficher les touches tactiles du setup.

Étape 3: Appuyez sur **{Desk}** en bas de la CIA.

Étape 4: Appuyez sur la touche **{Displays}** située à gauche de la CIA. Quatre curseurs virtuels apparaissent, deux pour l'écran principal (au centre) et deux pour l'écran de curseur (à gauche).

Étape 5: Réglez les curseurs virtuels à l'aide des flèches dorées au-dessus et en dessous, ou en touchant la barre du curseur et en la faisant glisser au niveau désiré. Vous verrez les sélections directes changer pendant que vous actionnez le curseur.

Vous pouvez ramener à tout moment les curseurs à leur position par défaut en touchant la touche tactile **{Reset}** située juste sous les curseurs.



Utilisation des sélections directes

Les sélections directes donnent accès à un certain nombre de commandes, notamment une fenêtre de sélection de circuit. Si l'écran ne peut pas afficher tous les éléments à la fois, vous pouvez afficher les pages suivantes à l'aide des touches tactiles de navigation dans les pages (**{Page ▲}**, {**Page ▼}**).

Lorsque vous enregistrez des sélections directes (groupes, palettes, présélections, etc.), vous pouvez les enregistrer directement en appuyant sur **[Record]** {Touche de sélection directe**}**. Les sélections directes sont ancrées sur des nombres entiers. Les cibles sont donc enregistrées à l'emplacement spécifique de la sélection directe. Les touches de sélection directe ne contenant aucune donnée affiche un numéro gris clair dans le coin inférieur droit. Ce numéro indique l'emplacement de nombre entier de cette touche.

Vous pouvez enregistrer des inserts décimaux dans une sélection directe ({groupe 7.1}, {palette color 15.5}, {présélection 6.94}, etc.). Ceci remplit les emplacements non utilisés de la banque de sélections directes, mais ne supprime pas les nombres entiers que ces emplacements représentent.

Exemple :

Admettons que vous ayez enregistré la palette color 1 (touche 1), la palette color 1.1 (touche 2) et la palette color 3 (touche 3). Si vous enregistrez la palette color 2, elle apparaît dans l'emplacement juste après la palette color 1.1 et la palette color 3 est décalée d'un emplacement vers la droite. Cela continue jusqu'à ce qu'un emplacement libre puisse contenir la cible déplacée.

Sélectionner des circuits avec les sélections directes

Les sélections directes de circuit sont mises en surbrillance en doré lorsqu'elles sont sélectionnées. La sélection de circuit par les sélections directes est un processus additif : si les circuits 1 à 5 sont sélectionnés, appuyer sur **{Channel 6}** ajoute le circuit 6 à la sélection, en conservant les circuits 1 à 5 sélectionnés. Appuyer à nouveau sur **{Channel 6}** permet de désélectionner le circuit.

Si vous avez donné des étiquettes aux circuits dans le patch, ces étiquettes sont affichées au-dessus du numéro du circuit lorsque les circuits sont affichés dans les sélections directes.

Il est possible d'appuyer deux fois sur une touche de circuit. Ceci permet de sélectionner le circuit en question et de désélectionner les circuits sélectionnés précédemment.

Lors de l'utilisation du module de touches, maintenir une touche de circuit enfoncée et appuyer sur une autre touche de circuit permet de sélectionner ces deux circuits *et* tous les circuits entre deux. Ce comportement est impossible lorsque les sélections de circuit sont utilisées sur les écrans tactiles sans le module.

- **{Channel 1}** - ajoute le circuit 1 à la sélection en cours, s'il n'est pas déjà sélectionné.
- **{Channel 1} {Channel 10}** - ajoute les circuits 1 et 10 à la sélection en cours.
- **{Channel 1} & {Channel 10}** - ajoute les circuits 1 à 10 à la sélection en cours (*si les modules de touches sont utilisés*).
- **{Channel 1} {Channel 1}** - sélectionne le circuit 1 et désélectionne tous les autres circuits.
- **{Page ▼}** - permet de reculer d'une page dans les pages de sélections directes.
- **{Page ▲}** - permet d'avancer d'une page dans les pages de sélections directes.

Contrôle de l'affichage et navigation

Ouvrir et fermer des écrans

L'écran live/blind (scène/aveugle) est ouvert dans l'onglet 1. L'écran d'état de la restitution est toujours ouvert dans l'onglet 2. Aucun de ces écrans ne peut être fermé.

Remarque : *Il est possible d'ouvrir des écrans live/blind (scène/aveugle) supplémentaires. Dans le navigateur, allez à **Displays (écrans)>Live/Blind (scène/aveugle)>New (nouveau)**, ce qui entraîne l'ouverture d'un nouvel onglet live/blind.*

Les autres écrans sont numérotés en fonction de l'ordre dans lequel ils ont été ouverts. La numérotation des onglets est utile pour naviguer entre les différentes vues.

Les écrans peuvent être ouverts et fermés de différentes manières, suivant les écrans. De nombreux écrans sont accessibles à partir du navigateur, tandis que d'autres sont accessibles à partir des touches programmables. Les écrans de cibles d'enregistrement en blind/aveugle (également appelés listes) peuvent être ouverts rapidement en appuyant deux fois sur la touche de la cible d'enregistrement (**[Preset] [Preset]** ouvre la liste des présélections, par exemple).

A partir du navigateur

Ouvrez et naviguez dans le navigateur conformément aux instructions de *Utilisation du navigateur, page 27*. Lorsque vous ouvrez un nouvel écran (comme l'index des listes de mémoires, la liste des groupes, ou le patch) et qu'il est envoyé dans un onglet, il s'ouvre sur le moniteur 2. Si l'écran ne s'ouvre pas dans une vue par onglet (comme « setup » ou le navigateur), il s'ouvre dans la CIA.

Encore une fois, pour revenir au navigateur, il suffit d'appuyer sur **[Displays]**, puis **{Browser}**, et le navigateur sera disponible.

A partir des touches du pupitre

Vous pouvez ouvrir la liste de n'importe quelle cible d'enregistrement en appuyant deux fois sur la touche correspondant à la cible d'enregistrement désirée.

A partir des touches programmables

Pour ouvrir un écran accessible à partir des touches programmables, appuyez sur **[Displays]**. Les touches programmables se réorganisent pour afficher :

- Etat des effets
- Sélecteur de couleur
- Patch
- Setup
- Curve
- Navigateur

Ces touches programmables permettent d'ouvrir l'écran associé en appuyant une seule fois sur la touche.

Fermer des écrans

Pour fermer un écran dans un onglet, sélectionnez l'écran à l'aide de la touche **[Tab]** ou de tout autre moyen de navigation. Lorsque l'écran désiré est actif, appuyez sur **[Escape]** pour le fermer.

Pour fermer un écran de la CIA, appuyez sur la touche **[Display]** et le navigateur réapparaît.

Pour fermer tous les écrans sauf l'écran live/blind (scène/aveugle) et l'écran d'état de la restitution (onglets 1 et 2), appuyez sur **[Clear]** & **[Tab]**.

Sélectionner des écrans

Quand un écran est sélectionné, il est mis en surbrillance en doré et son nom (« 1. Live Channel » par exemple) est affiché en doré. Un écran non sélectionné ne présente pas de bordure particulière et le nom de l'onglet est en gris.

Si un écran est déjà ouvert, il peut être sélectionné des manières suivantes :

- Appuyez sur **[Tab]** pour passer de l'onglet en cours de sélection à l'onglet qui se trouve immédiatement à droite. S'il n'y a pas d'onglet à droite, la sélection passe au premier onglet du moniteur le plus à gauche.
- Appuyez sur **[Tab] & [**n**]**, où « n » représente le numéro d'onglet de l'onglet désiré.
- Appuyez sur **[Live]** ou **[Blind]** pour amener automatiquement l'onglet live/blind au premier plan. En d'instances multiples de l'onglet live/blind (scène/aveugle), appuyer sur **[Live]** ou **[Blind]** permet d'amener l'onglet live/blind suivant au premier plan.
- Appuyez deux fois sur une touche de cible d'enregistrement (comme **[Preset]** ou **[Submaster]**) pour ouvrir l'écran associé ou le sélectionner s'il est déjà ouvert.

Déplacer des écrans

Pour déplacer la fenêtre active d'un écran à un autre, maintenez la touche **[Tab]** enfoncée et utilisez les flèches pour déplacer la fenêtre dans la direction de l'écran de votre choix. Il suffit d'appuyer une fois sur la flèche de gauche ou de droite pour déplacer la fenêtre vers l'écran suivant dans la direction choisie. Pour ramener la fenêtre, appuyez sur la flèche de la direction opposée.

Défilement dans un écran

Par défaut, les touches de navigation de page permettent d'avancer/de reculer d'une page à la fois dans un écran. Vous pouvez toutefois appuyer sur la touche **[Scroll Lock]** du clavier pour pouvoir faire défiler le contenu des écrans. Le voyant de la touche devient rouge lorsque le verrouillage de défilement est activé.

Le verrouillage du défilement fonctionne selon le mode activé/désactivé. Lorsque vous appuyez une première fois sur « scroll lock » :

- **[Page ▼]** - permet de faire défiler les tableaux, feuilles de calcul et listes de circuits vers le bas,
- **[Page ▲]** - permet de faire défiler les tableaux, feuilles de calcul et listes de circuits vers le haut,
- **[Page ▶]** - permet de faire défiler les tableaux et feuilles de calcul vers la droite,
- **[Page ◀]** - permet de faire défiler les tableaux et feuilles de calcul vers la gauche.

Etendre les écrans

[Expand] permet d'afficher un onglet sur plusieurs moniteurs externes.

Pour étendre un écran à un moniteur adjacent, appuyez sur **[Expand] & [Page ▶]** s'il s'agit d'un tableau, ou sur **[Expand] & [Page ▼]** s'il s'agit d'une autre vue.

Pour réduire une vue étendue, appuyez sur **[Expand] & [Page ◀]** s'il s'agit d'un tableau, ou sur **[Expand] & [Page ▲]** s'il s'agit d'une vue récapitulative.

Remarque :

*Veuillez noter que la fonction **[Expand]** nécessite la présence d'au moins deux (2) moniteurs externes sur votre Eos.*

Si l'écran que vous étendez se trouve le plus à droite, il sera étendu sur le premier moniteur (le plus à gauche).

Zoomer sur les écrans

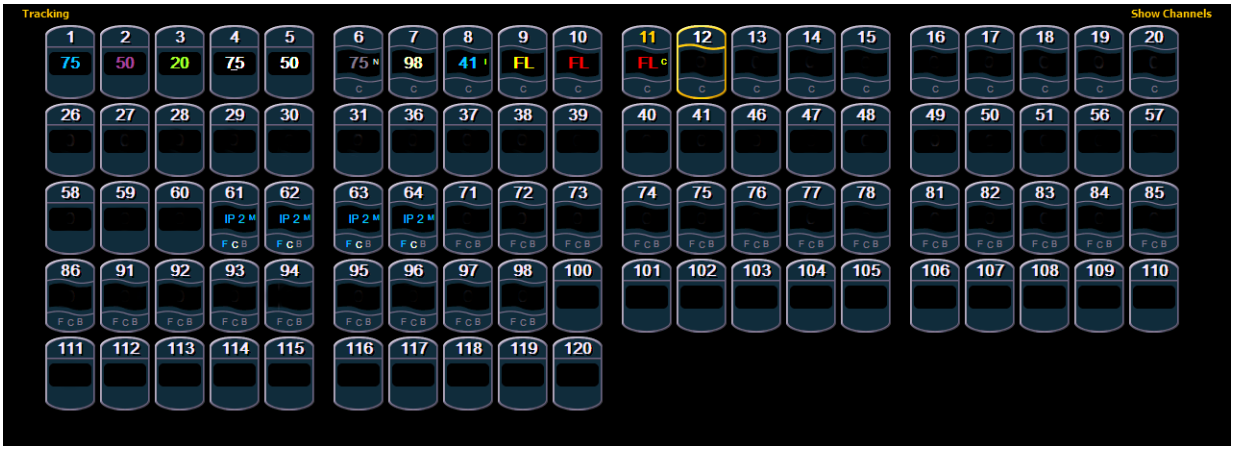
Vous pouvez zoomer et dézoomer sur les écrans. Pour cela, maintenez la touche **[Format]** enfoncée et actionnez le **tambour de niveau** pour modifier l'affichage. Actionner le tambour vers le haut permet de zoomer. Actionner le tambour vers le bas permet de dézoomer. Il n'est pas possible de zoomer sur l'écran récapitulatif des circuits en mode d'affichage de 100 circuits. Vous pouvez également zoomer à l'aide de la molette d'une souris.

Conventions d’affichage de l’interface graphique (GUI)

L’Eos emploie de nombreux indicateurs courants sur les modèles ETC, vous les connaissez peut-être déjà, ainsi que de nouveaux indicateurs. Cette section détaille les conventions graphiques et de couleur utilisées dans l’Eos pour vous informer sur l’état du système.

Indicateurs de l’écran live/blind (scène/aveugle)

Voici la vue récapitulative live/blind (scène/aveugle).

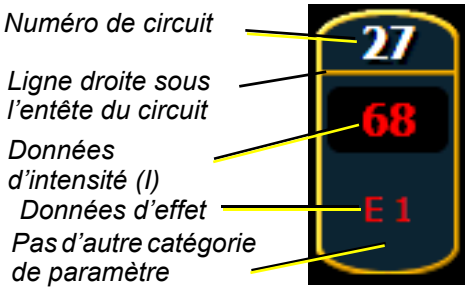


Remarque : *Les conventions de couleur et de texte décrites ci-dessous s’appliquent indépendamment du format live/blind (scène/aveugle) utilisé (voir Utilisation de [Format], page 45).*

Projecteurs conventionnels

La plupart des circuits de l’image ci-dessus sont des circuits conventionnels (l’intensité est le seul paramètre disponible).

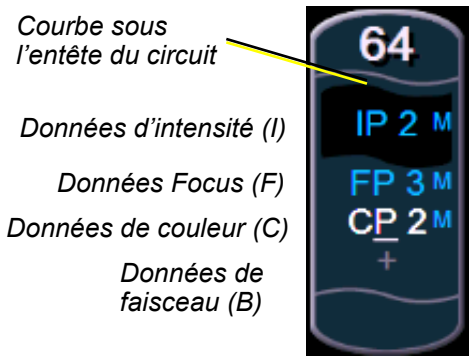
Les circuits conventionnels se caractérisent par une ligne droite sous le numéro de circuit. Ils affichent uniquement le champ du haut, à savoir l’intensité, car aucun autre paramètre n’est disponible sur un circuit conventionnel.



Projecteurs motorisés ou devices à plusieurs paramètres

Plusieurs circuits de l’image sont des projecteurs motorisés (avec plus de paramètres que simplement l’intensité).

Les circuits de projecteur motorisé sont caractérisés par une courbe sous le numéro de circuit ainsi que des indicateurs de catégorie de paramètre en bas du champ de circuit.



Cette vue comporte également des champs de données autres que l’intensité (F, C, B). Ces informations peuvent être supprimées en appuyant sur **[Params]** et sur la catégorie de paramètre correspondante dans la CIA (Focus, Color, ou Beam). Il ne reste plus ainsi que le champ d’intensité et les indicateurs FCB en bas de la case du circuit.

Indicateurs de couleur

L'Eos emploie un code couleur pour indiquer l'état de la sélection et des informations sur les niveaux de circuit/paramètre.

Numéros de circuit/en-têtes de circuit

Sélectionné *Non sélectionné*

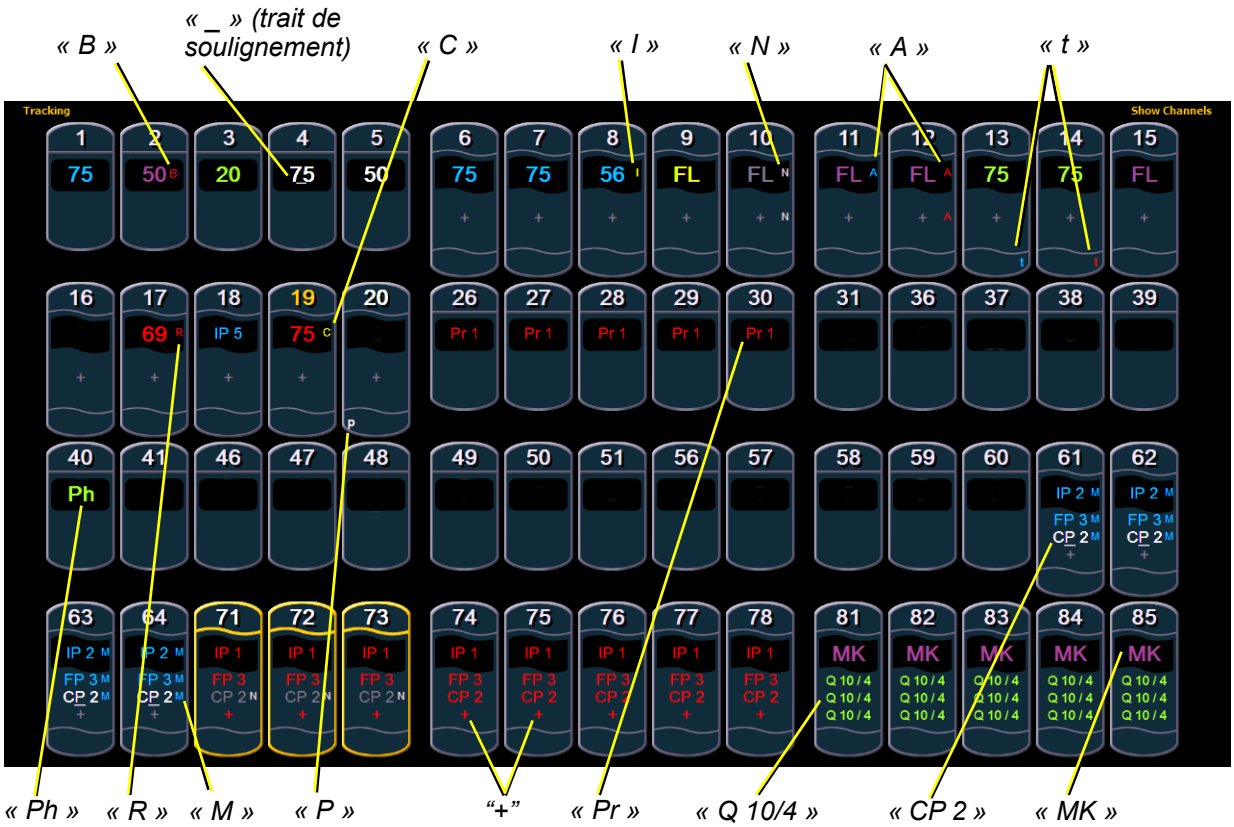
- **Numéro gris** . . . . . Numéro de circuit non patché.
- **Numéro blanc** . . . . . Numéro de circuit sélectionné.
- **Numéro blanc soutenu** . . . . Le circuit est préenregistré.
- **Numéro doré** . . . . . Le circuit est capturé.
- **Bordure dorée** . . . . . Circuit sélectionné.
- **Numéro sans graphique** . . . Circuit supprimé.

Niveaux de circuit/paramètre

- **Rouge** . . . . . Données manuelles (toute donnée réglée mais non encore enregistrée dans une mémoire ou submaster actif).
- **Bleu** . . . . . La valeur d'intensité est plus élevée que dans la mémoire précédente.
  Les paramètres sans intensité (NP) sont en bleu lorsqu'une instruction de mouvement a eu lieu. Non marqué.
- **Vert** . . . . . La valeur d'intensité est plus basse que dans la mémoire précédente.
  Egalement utilisé dans le marquage de référence pour indiquer qu'un circuit vient d'être marqué.
- **Magenta** . . . . . Dans une mémoire marquée, la valeur enregistrée est suivie, inchangée par rapport à une mémoire précédente, ou encore dans une mémoire de référence, une marque enregistrée est toujours intacte.
- **Blanc** . . . . . La valeur est bloquée.
- **Blanc avec un trait de soulignement** . . . . . La valeur est autobloquée.
- **Gris** . . . . . Valeur par défaut ou nulle (par le biais de **{Make Null}** ou d'un filtre). Dans le cas d'une valeur nulle, un « n » gris apparaît à côté de la valeur.
- **Jaune** . . . . . Données réglées depuis un submaster.

Indicateurs textuels dans live/blind (scène/aveugle)

Vous remarquerez les exemples d'indicateurs textuels sur le graphique suivant :



Les conventions de couleur décrites plus haut s'appliquent également aux indicateurs textuels. Le rouge indique donc une valeur manuelle qui doit être enregistrée.

- **_** . . . . . Une valeur soulignée (en blanc) indique un blocage à l'échelle du système (également appelé blocage auto).
- **A** . . . . . Indique l'assertion du circuit ou du paramètre.
- **B** . . . . . Indique que le circuit ou le paramètre est bloqué manuellement. Ce blocage doit être enregistré.
- **C** . . . . . Circuit capturé
- **I** . . . . . Le circuit est contrôlé par un submaster ou grandmaster inhibiteur. Lorsque le « I » est affiché dans le drapeau de blocage, il indique le blocage d'intensité du niveau d'une mémoire.

- **IP, CP, FP, BP** . . . . . Indique que la valeur fait référence à une palette (Intensity, Color, Focus, ou Beam). Ce texte est suivi d'un numéro indiquant la palette à laquelle il est fait référence. Ceci peut être remplacé par l'étiquette de palette si le paramètre « Show Reference Label » (afficher l'étiquette de référence) est activé (voir *Show Reference Labels (afficher les références), page 100*). Maintenir **[Label]** enfoncée permet d'alterner entre l'étiquette de palette et le numéro de palette.
- **MK** . . . . . Indique que le circuit est marqué pour une mémoire en aval. Le numéro de mémoire est indiqué dans les autres catégories (voir « Q » ci-dessous).
- **N** . . . . . Indique que la valeur est nulle (par le biais de **{Make Null}** ou d'un filtre).
- **P** . . . . . Indique que le circuit est préenregistré.
- **Ph** . . . . . Indique que le circuit est à un niveau de préchauffage.
- **Pr** . . . . . Indique que la valeur fait référence à une présélection. Ce texte est suivi d'un numéro indiquant la présélection à laquelle il est fait référence. L'étiquette de présélection peut également être affichée si ce paramètre est activé (voir *Show Reference Labels (afficher les références), page 100*). Maintenir **[Label]** enfoncée permet d'alterner entre l'étiquette de présélection et le numéro de présélection.
- **Q** . . . . . Présent dans les catégories sans intensité d'un circuit marqué. Le « Q » est suivi d'un numéro indiquant pour quelle mémoire la marque est en préparation.
- **t** . . . . . Le circuit est doté d'un temps discret (spécifique à un paramètre/une catégorie).
- **+** . . . . . Présent à la place des données de paramètre dans la vue récapitulative. Indique que tous les paramètres de cette catégorie ne sont pas à la même valeur. Cet indicateur apparaît uniquement dans la vue récapitulative ou dans les tableaux lorsque les paramètres sont réduits dans une vue de catégorie.
- **!** . . . . . Indique une erreur ACN ou RDM.

Les symboles qui apparaissent dans le drapeau de marque comprennent :

- **D** . . . . . AutoMark est désactivé.
- **R** . . . . . Indique un écrasement manuel de référence. Des changements manuels écrasant une référence enregistrée précédemment (vers une palette ou une présélection, par exemple) ont eu lieu. Une fois enregistrée, la référence sera cassée. Dans le cas d'une mise à jour, la cible référencée sera également mise à jour à moins d'une instruction contraire.
- **M** . . . . . Indique qu'une marque a été placée, mais que cette marque est manuelle et doit être enregistrée. Devient bleu après enregistrement. « m » indique que la mémoire ne marque pas.
- **+** . . . . . Indique qu'une mémoire est à la fois une mémoire de marquage et une mémoire de référence lorsque ce symbole est affiché dans le drapeau de marque.
- **-** . . . . . Indique un mouvement au noir, une mémoire dont les paramètres sans intensité se déplacent sur les circuits dont l'intensité est à 0.
- **x** . . . . . Indique qu'une marque a été placée, mais que cette marque est cassée.

Touche [Data]

Maintenir la touche **[Data]** enfoncée vous permet d'afficher les valeurs derrière des données référencées ou marquées. **[Data]** expose le niveau bas de référence suivant. Ainsi, si vous affichez une référence à une palette et que vous appuyez sur **[Data]**, les données absolues apparaissent. Si vous consultez une présélection, des données absolues ou de palette seront affichées, en fonction du contenu de la présélection.

La touche **[Data]** est également utilisée en combinaison avec les touches de catégorie de paramètre (plutôt que **[Params]**) pour changer le niveau de détail dans les vues, et pour sélectionner les paramètres à afficher dans une feuille de calcul.

Touche [Time]

Maintenir la touche **[Time]** enfoncée vous permet de consulter les données de temps discrets derrière n'importe quel paramètre de circuit. **[Time]** expose les temps spécifiques à un circuit ou paramètre pour les circuits de la mémoire en cours. La première valeur est le temps de délai. Si « -- » est affiché, c'est qu'il n'y a pas de délai. La valeur indiquée à droite du symbole / est le temps de transition.

Touche [Label]

Maintenir **[Label]** enfoncée permet d'afficher les étiquettes ou numéros de référence en fonction du paramètre d'affichage utilisé. *Reportez-vous à la section « Show Reference Labels (afficher les références) », page 100.*

Utilisation de flexichannel

Flexichannel (utilisation de la touche **[Flexi]**) vous permet d'afficher dans l'écran live/blind (scène/aveugle) uniquement les circuits répondant à certains critères, vous supprimez ainsi les données indésirables de l'écran. Flexichannel offre plusieurs états qui vous permettent notamment d'afficher uniquement :

- Tous les circuits
- Tous les circuits patchés
- Tous les circuits de spectacle (les circuits ayant des données enregistrées dans une mémoire ou un submaster).
- Les circuits actifs (les circuits avec une intensité supérieure à zéro ou avec une instruction de mouvement)
- Les circuits sélectionnés

En mode flexi, les circuits sélectionnés (y compris le dernier circuit sélectionné) sont toujours inclus dans la vue. Les numéros de circuit manquants sont indiqués par une barre verticale entre les circuits présents en cas d'interruption dans la numérotation.

Pour changer de mode flexi dans l'écran live/blind (scène/aveugle), appuyez sur **[Flexi]** pour faire défiler les vues énumérées plus haut. Lorsque vous maintenez **[Flexi]** enfoncée, les touches programmables changent pour représenter tous les états flexi disponibles. Ces touches vous permettent de sélectionner la vue flexi de votre choix.

[Next/Last] peuvent être utilisées pour afficher le circuit suivant ou précédent dans le mode flexi en cours.

[Thru] peut être utilisée pour afficher uniquement les circuits du mode flexi en cours (sauf pour le mode circuits sélectionnés) à condition que le premier ou le dernier circuit de la plage **[Thru]** soient compris dans le mode flexi en cours. **[Thru] [Thru]** permet d'inclure les circuits qui ne sont pas dans le mode flexi en cours.

Voir des circuits

Vous pouvez sélectionner des circuits donnés pour qu'ils apparaissent dans un autre état flexichannel appelé « voir des circuits » (View Channels). Cet état n'existe pas tant que vous n'avez pas sélectionné des circuits à afficher. Une fois ce mode activé, il apparaît dans la rotation des états flexichannel lorsque vous appuyez sur **[Flexi]** .

Pour sélectionner les circuits à afficher :

Étape 1: Sélectionnez des circuits dans la ligne de commande (n'appuyez pas sur **[Enter]**).
Étape 2: Maintenez **[Flexi]** enfoncée.
Étape 3: Appuyez sur **{View Chans}**. L'état flexi « voir des circuits » (View Channels) est créé et les circuits sélectionnés sont visibles dans cet état.

Les circuits sélectionnés seront visibles dans cet état jusqu'à ce que vous en sélectionniez d'autres et que vous appuyiez à nouveau sur **{View Chans}**. Vous pouvez accéder à tout moment aux derniers circuits définis pour cet état en appuyant sur **[Flexi]** jusqu'à ce que cet état soit visible.

Pour redéfinir les circuits sélectionnés dans l'état, répétez simplement les étapes ci-dessus.

Flexichannel avec des temps

Vous pouvez également engager un état flexichannel appelé « circuits avec des temps » (Channels with Timing) en appuyant sur **[Time] & [Flexi]**. Cet état affiche tous les circuits ayant des temps discrets dans la mémoire en cours et masque les circuits sans temps discret.

Vous pouvez toujours appuyer sur **[Time]** pour afficher les temps discrets derrière un paramètre ou une catégorie.

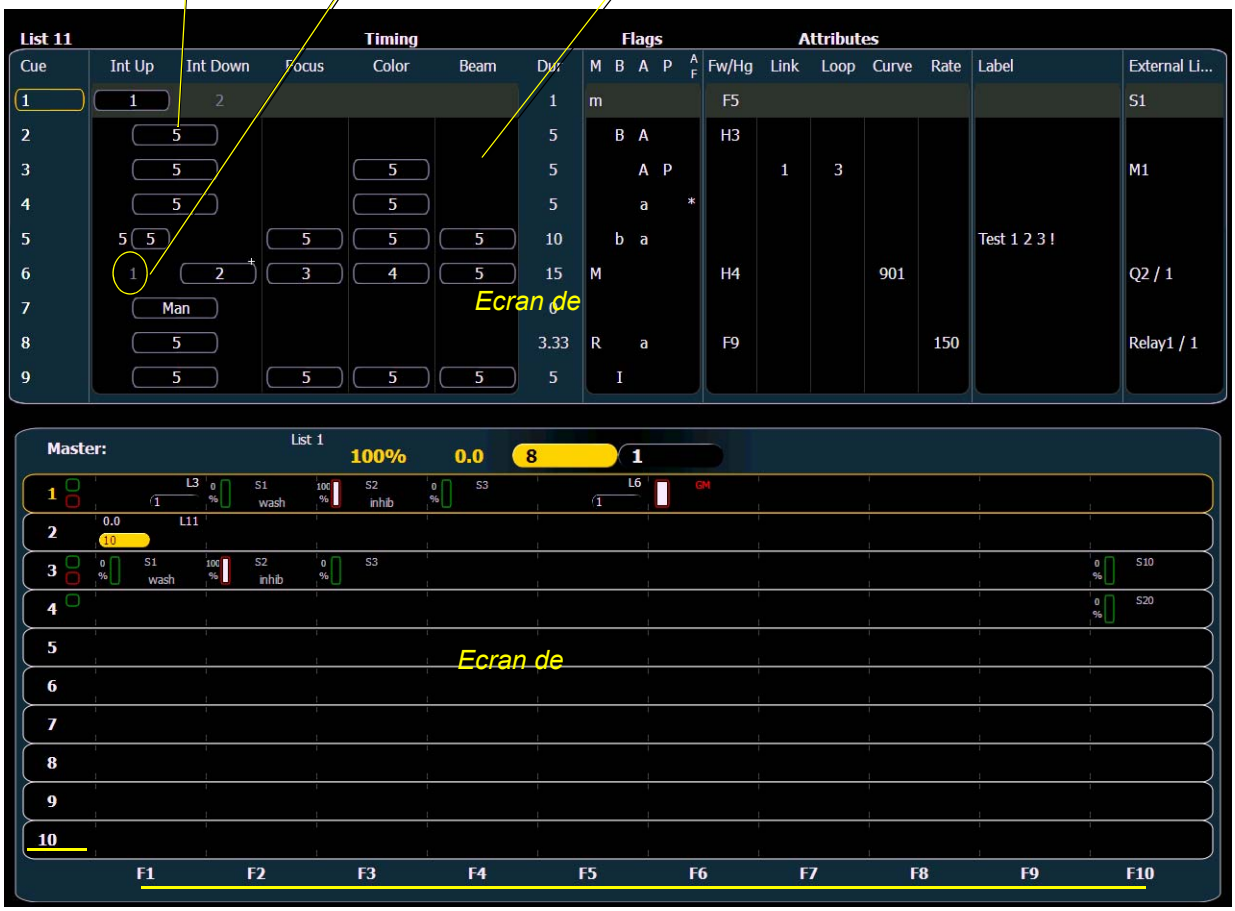
L'écran conserve cet état jusqu'à ce que vous le quittiez en appuyant à nouveau sur **[Time] & [Flexi]**.

Indicateurs de l'écran d'état de la restitution

Indique les temps pour une catégorie donnée.

Si le champ est vide, le temps par défaut est utilisé et il n'y a pas d'instruction de mouvement.

Indique que des temps ont été appliqués, mais qu'il n'y a pas d'instruction de mouvement.



Pages de potentiomètres 1 à 10

Potentiomètres 1 à 10

Indicateurs de couleur

- Doré . . . . . .Tout élément (mémoire, liste, page) mis en surbrillance en doré indique l'état « en cours ».
  Une bordure dorée indique l'état « selectionné ».
- Vert. . . . . .Le submaster est un submaster additif.
- Rouge. . . . . .Un fondu de mémoire est en cours (zone liste de mémoires)
  -ou-
  Le submaster est un submaster inhibiteur ou un grandmaster (zone d'écran de potentiomètre).

Indicateurs textuels

- + (voir mémoire 6) . . . . . Indique qu'il y a des temps discrets dans la mémoire associée. Présent dans la zone « Timing » (temps) de l'écran de mémoire.
- * (voir mémoire 4). . . . . Indique que la mémoire comporte une commande allfade. Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- A ou a (voir mémoires 3 et 4). . . . . Indique l'assertion d'une mémoire donnée. « A » indique l'assertion de l'intégralité de la mémoire. « a » indique l'assertion d'un circuit ou d'un paramètre uniquement. Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- B ou b (voir mémoires 2 et 5). . . . . Indique une mémoire bloquée. « B » indique que l'intégralité de la mémoire est bloquée. « b » indique le blocage d'un circuit/paramètre uniquement. Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- F1 - F10 . . . . . Indique les potentiomètres numérotés 1 à 10 sur le pupitre. Présent en bas de l'écran de potentiomètre.
- F9 (voir mémoire 8) . . . . . Indique qu'un temps de suivi est associé à la mémoire (dans cet exemple, 9 secondes). Présent dans l'écran de mémoire.
- GM (sur la page de potentiomètres 1) Indique un grandmaster. Présent dans l'écran de potentiomètre.
- H4 (voir mémoire 6) . . . . . Indique qu'un temps de suspension est associé à la mémoire (dans cet exemple, 4 secondes). Présent dans l'écran de mémoire.
- I (voir mémoire 9) . . . . . Indique une mémoire avec blocage d'intensité. Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- L3 (sur la page de potentiomètres 1) . Indique un numéro de liste de mémoires (dans ce cas, la liste 3) dans l'écran de potentiomètre.
- M ou m (voir mémoire 6) . . . . . Indique une mémoire marquée. « M » indique AutoMark ou une marque de référence utilisée par une mémoire en aval. « m » indique une marque de référence actuellement inutilisée par les mémoires en aval (voir *Utilisation de Mark, page 181*). Présent dans la zone « Flags » (drapeaux).
- P (voir mémoire 3) . . . . . Indique la mémoire fera un préchauffage. Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- R (voir mémoire 8) . . . . . Indique la mémoire source faisant référence à une marque précédente (voir *Marques de référence, page 183*). Présent dans la zone « Flags » (drapeaux) de l'écran de mémoire.
- S2 (sur la page de potentiomètres 1). Indique le numéro de submaster (dans ce cas, le submaster 1). Présent dans l'écran de potentiomètre.

Remarque : *Pour plus de détails sur les informations présentes dans l'écran d'état de la restitution, voir Ecran d'état de la restitution, page 48.*

Utilisation de [Format]

Certains écrans proposent plusieurs formats différents. A la première ouverture de l'écran, celui-ci apparaît dans le format par défaut. La vue par défaut pour l'écran live/blind (scène/aveugle) est l'affichage dans un tableau, avec toutes les catégories de paramètre affichées. Si le format par défaut a été changé, c'est cette nouvelle configuration qui sera utilisée à chaque fois que l'écran sera ramené à ce format.

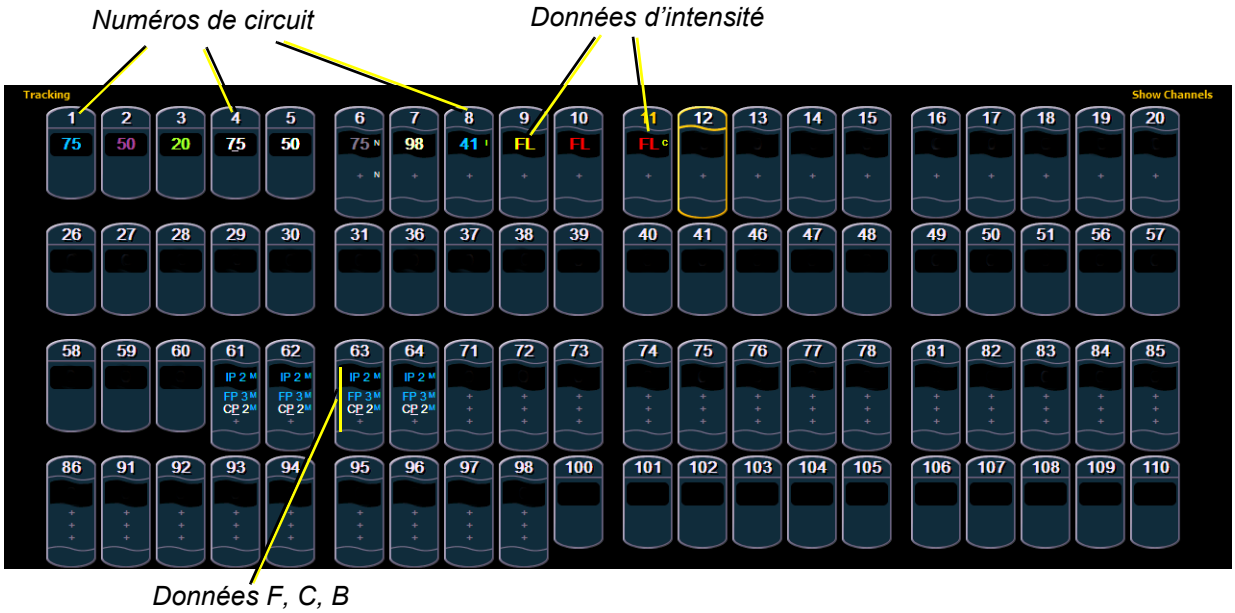
Les vues live (scène) et blind (aveugle) partagent le même format. Lorsque vous passez d'un format à un autre, vous travaillez toujours avec le même format jusqu'à ce que vous en changiez. Cela n'est pas valable pour la feuille de calcul, disponible uniquement en mode blind (aveugle). Si vous travaillez dans une feuille de calcul blind (aveugle), vous travaillerez dans le tableau ou la vue récapitulative lors de votre retour en live (scène), suivant la dernière vue utilisée.

Vue récapitulative

De tous les formats, c'est la vue récapitulative qui affiche le plus grand nombre de circuits. Les circuits 1 à 60 sont affichés ci-dessous. Ce format est utile pour voir un grand nombre de données d'intensité de circuit et/ou de données de catégories de paramètre. Les paramètres individuels ne sont pas visibles dans cette vue.

Les icones FCB apparaissent en bas de la zone de circuit pour les circuits sur lesquels ces paramètres ont été patchés.

Lorsque la vue récapitulative a été réduite afin de n'afficher que les données d'intensité, vous pouvez inclure les données focus, color ou beam dans la vue récapitulative en maintenant la touche **[Params]** enfoncée et en appuyant sur la touche de catégorie de paramètre de votre choix. Ceci permet d'afficher toutes les catégories.



Vue tableau

L'affichage en tableau est disponible en live (scène) et en blind (aveugle). Contrairement à la vue récapitulative, le tableau affiche les types de projecteur associés aux circuits et les détails des catégories de circuit *ou* des niveaux de paramètre.

En mode live (scène), le tableau affiche toutes les données des circuits actifs émises par l'Eos. En blind (aveugle), il affiche toutes les données d'une cible d'enregistrement donnée (mémoire, présélection ou palette) suivant l'élément visualisé. Dans le tableau, les informations focus, color et beam peuvent être affichées dans un résumé de ces trois catégories ou dans une vue développée affichant toutes les données de paramètre.

Pour développer l'affichage d'une catégorie afin qu'elle affiche plus de détails, appuyez sur la touche **[Data]** ou **[Params]** et sur la touche de paramètre associée. Par exemple, **[Data] [Color]** change la vue récapitulative d'une catégorie de couleur pour passer à une vue détaillée. Pour réduire l'affichage d'une catégorie, appuyez sur la touche **[Data]** ou **[Params]** ainsi que sur la touche de paramètre associée. Vous ne pouvez pas masquer une catégorie.

Quand l'affichage d'une catégorie a été développé, maintenez **[Data]** ou **[Params]** et sélectionnez les touches de paramètre des paramètres appropriés dans la CIA pour masquer ou révéler certains paramètres uniquement. Les paramètres seront affichés ou supprimés en fonction de la vue en cours.

Vous remarquerez que lorsque vous maintenez la touche **[Data]** ou **[Params]** enfoncée, les touches de paramètre en cours de sélection pour l'affichage seront mises en surbrillance dans la CIA.

Dans les tableaux, les types de projecteur sont séparés par un espace pour rendre le tout plus clair. Le nom du type de projecteur est affiché en haut de la section correspondante.

Les circuits possédant uniquement des paramètres d'intensité afficheront la même chose dans la vue récapitulative.

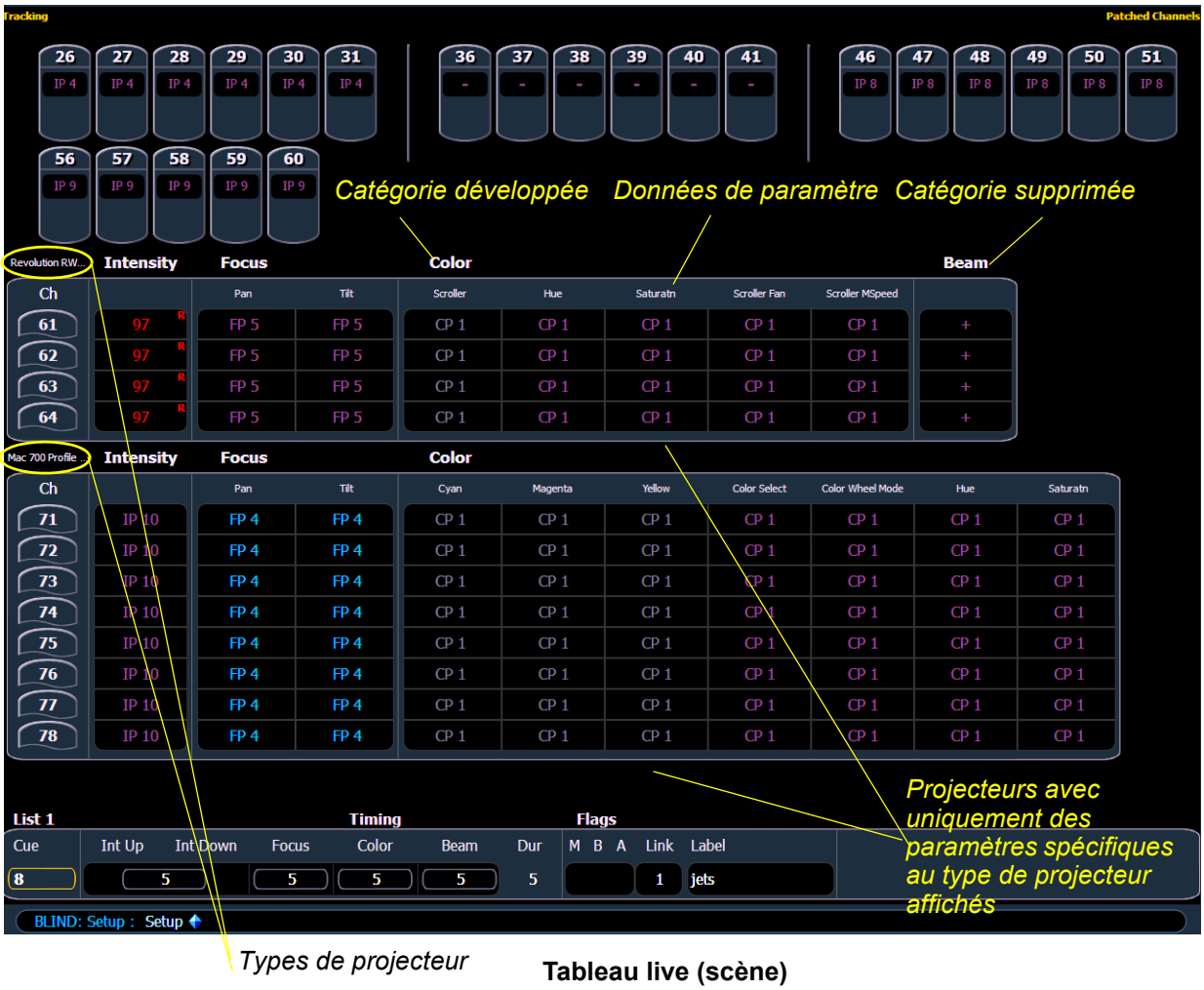


Tableau live (scène)

Feuille de calcul (blind/aveugle uniquement)

Le format feuille de calcul est disponible uniquement en mode blind (aveugle). Il est utile pour afficher simultanément les données de circuit et les tendances pour plusieurs mémoires, submasters, palettes ou présélections. Les mémoires/cibles d'enregistrement sont affichées sur l'axe vertical et les données de circuit/paramètre sur l'axe horizontal.

Etant donné que ce mode d'affichage est disponible uniquement en mode blind (aveugle), les changements effectués dans cette vue prennent effet immédiatement et ne nécessitent pas de commande Record ou Update.

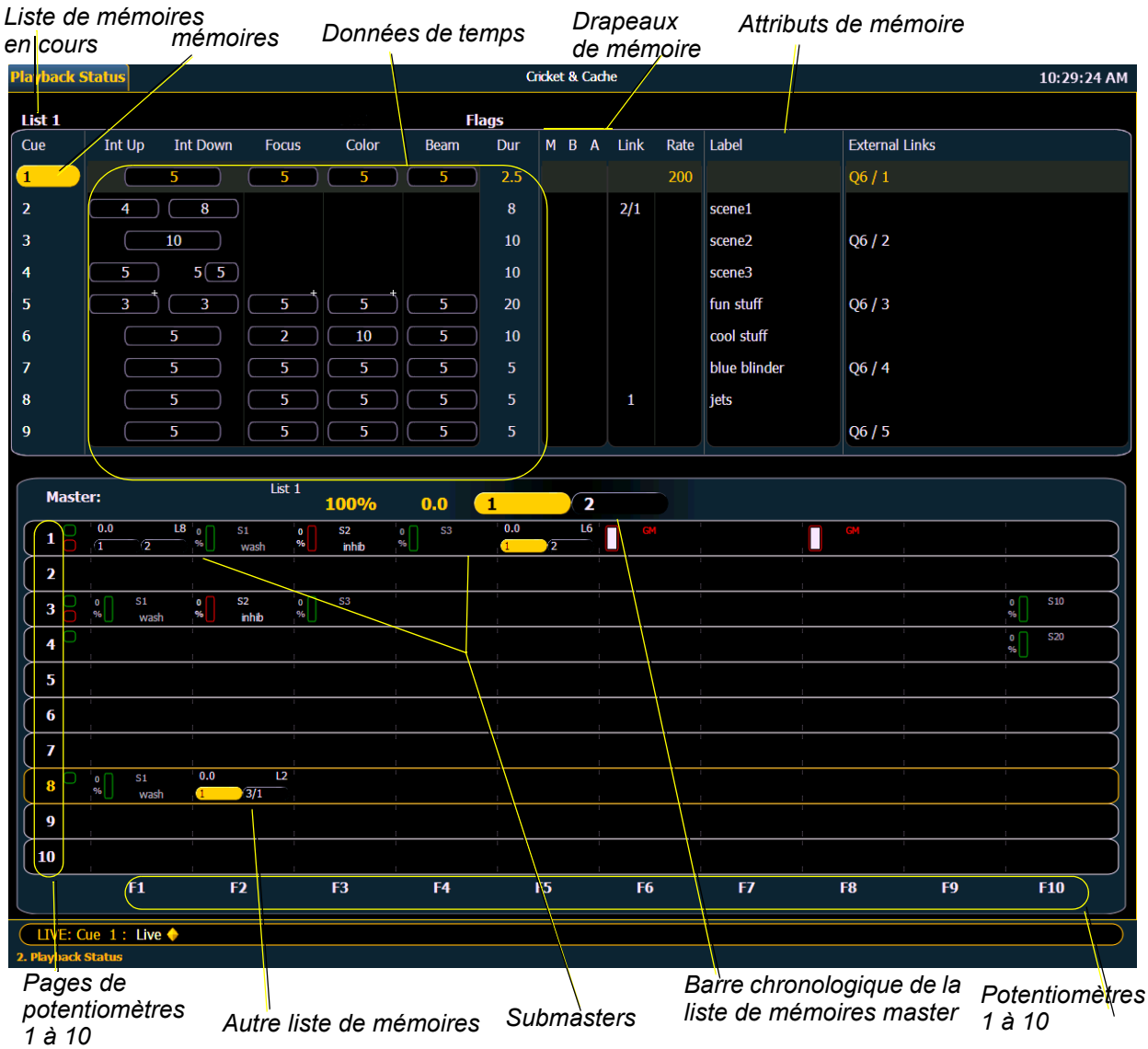
Tout comme l'affichage en tableau, la feuille de calcul vous permet de choisir précisément quels paramètres afficher. Les paramètres peuvent être développés/supprimés en maintenant **[Params]** ou **[Data]** enfoncée et en appuyant sur les touches de paramètre de votre choix dans la CIA. Les catégories de données ne sont pas disponibles dans l'affichage en feuille de calcul, mais vous pouvez masquer tous les paramètres d'une catégorie donnée en maintenant **[Params]** ou **[Data]** enfoncée et en appuyant sur la touche de catégorie de paramètre désirée. Par défaut, la feuille de calcul affiche uniquement l'intensité.

Ecran d'état de la restitution

L'écran d'état de la restitution vous permet de voir une plage de mémoires de la liste de mémoires en cours, tous les attributs de mémoire pour ces mémoires ainsi qu'une vue des configurations des potentiomètres sur 10 pages de 10 potentiomètres chacune, pour un total de 100 potentiomètres visibles.

Une ligne de commande optionnelle pour l'écran d'état de la restitution est disponible. La ligne de commande optionnelle doit être activée pour pouvoir être utilisée.
Reportez-vous à la section « {Displays} », page 100.

Format d'écran de potentiomètre



Format développé de liste de mémoires

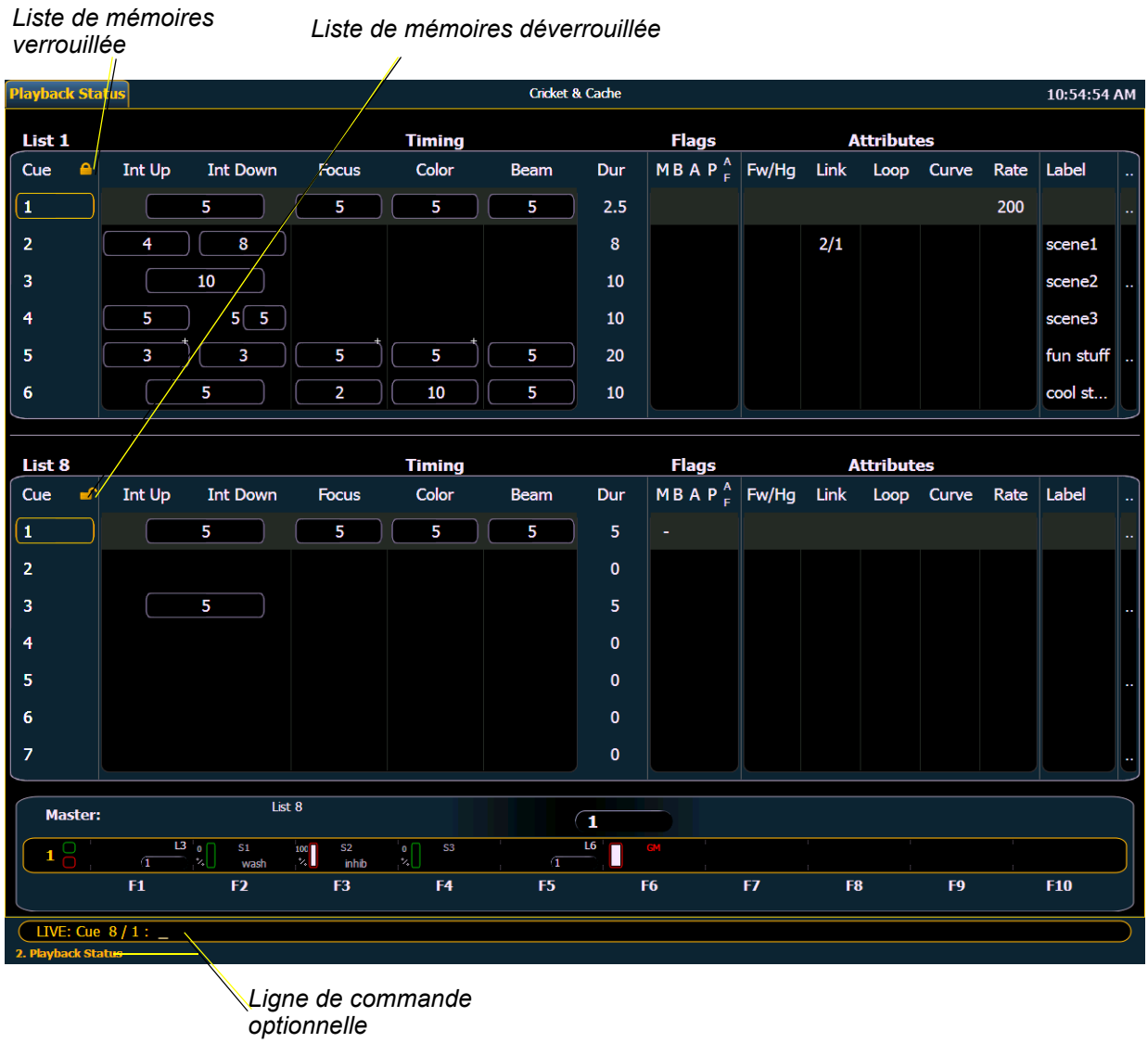
La touche **[Format]** permet d'accéder à ce format, le format développé de liste de mémoires, lorsque l'écran d'état de la restitution est actif. La vue de la liste de mémoires en cours passe alors en plein écran. La page de potentiomètres en cours est toujours visible en bas de l'écran.

Numéro de page de potentiomètres

Numéros de potentiomètre

Ecran d'état de la restitution divisé

La touche **[Format]** permet d'accéder à ce format lorsque l'écran d'état de la restitution est activé. L'écran divisé d'état de la restitution permet d'afficher simultanément deux listes de mémoires différentes par verrouillage. Si les deux listes de mémoires sont déverrouillées, elles affichent la même liste.



Codeurs

Les codeurs sont l'une des deux manières de contrôler les paramètres sans intensité (NP) des devices à plusieurs paramètres. Les codeurs du bas sont toujours affectés à pan et tilt, respectivement de gauche à droite.

Les quatre codeurs du haut sont identifiés par l'écran de codeur, juste à gauche des codeurs.

Navigation à l'aide des codeurs

Les touches de page de codeur (situées à gauche de l'écran de codeur) permettent de choisir les paramètres disponibles sur les codeurs. Cinq touches sont utilisables : Color, Custom, Shutter, Image et Form. En appuyant sur l'une de ces touches, vous pouvez changer les paramètres contrôlés.

Certains projecteurs possèdent plus de paramètres que ce qu'une page de codeur peut afficher. Le nombre de pages de chaque catégorie est affiché en haut de l'écran tactile des codeurs. Pour afficher les autres pages, appuyez simplement sur la touche **[Color]**, **[Custom]**, **[Shutter]**, **[Image]**, ou **[Form]** pour faire défiler les pages, ou sur un numéro pour accéder directement à une page donnée.

Ecran tactile de codeur

L'écran tactile de chaque codeur affiche le nom du paramètre qu'il contrôle, les limites de pas (le cas échéant) ainsi qu'une touche **{Home}** vous permettant de ramener ce paramètre à sa position par défaut.

L'écran tactile de codeur vous permet de faire défiler les pas de paramètre (s'il y en a). Vous pouvez également ramener n'importe quel paramètre à sa position Home. Voici certaines des touches pouvant être disponibles sur l'écran tactile :

- Min
- Max
- Next (suivant)
- Last (precedent)
- Home
- Mode

Les touches comme **{Next}** et **{Last}** permettent de naviguer dans des plages (comme les couleurs d'un changeur de couleur) d'un pas à la fois. **{Min}** et **{Max}** vous permettent d'envoyer un paramètre à sa limite minimum ou maximum en une seule action.

{Mode} vous permet d'alterner entre les différents modes (s'il y en a) d'un paramètre donné ; par exemple un gobo. Le menu supérieur permet d'accéder aux commandes d'index pour le gobo. Appuyez sur **{Mode}** pour accéder à la rotation dans le sens horaire (le codeur contrôle la vitesse de rotation) ; appuyez à nouveau sur la touche pour accéder à la rotation dans le sens antihoraire.

L'écran tactile indique également si les codeurs respectifs sont en mode fin ou grossier. Vous pouvez changer de mode en appuyant sur le codeur. Appuyez à nouveau pour revenir au mode d'origine.

« E » indique l'affichage développé. Appuyez dessus pour consulter toutes les informations d'un device quelconque dans un tableau. Appuyez à nouveau pour revenir à l'affichage normal. Vous pouvez faire des sélections à partir de l'écran développé. Les couleurs/images du device sont définies dans le patch (voir *Utilisation du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/tambour, page 79*).

Verrouiller les codeurs

Il est possible de verrouiller les codeurs. Pour verrouiller les codeurs, appuyez sur **[Clear] & [**Touches de page de codeur**]**. Pour déverrouiller, appuyez sur **[Clear] & [**Touches de page de codeur**]**.

Utilisation des touches programmables

Certains des écrans et des fonctions de l'Eos sont accessibles à partir des touches programmables, situées en bas à droite de la CIA.

Pensez à utiliser la touche **[Displays]** située à droite de la CIA. Cette touche fournit des touches programmables permettant d'accéder aux écrans suivants :

- Etat des effets
- Sélecteur de couleur
- Patch
- Setup
- Courbes
- Navigateur

Chacun de ces écrans possèdent des touches programmables spécifiques.

Touches programmables variant en fonction du contexte

Les touches programmables varient en fonction du contexte et changent suivant un certain de facteurs, notamment : l'écran actif, les commandes en cours dans la ligne de commande, la cible d'enregistrement active, etc. L'Eos réorganise toujours les touches programmables en fonction de l'action en cours.

Pour profiter pleinement des fonctions de votre système Eos, veillez à bien vous familiariser avec les touches programmables apparaissant au fur et à mesure que vous programmez votre spectacle.

Changer les pages de touches programmables

Lorsqu'il y a plus de touches relatives que les six touches programmables disponibles, des étiquettes de touche grises et blanches sont visibles. Les étiquettes blanches de la ligne du bas de la fenêtre des étiquettes indiquent les touches programmables actives. Les étiquettes grises de la ligne du haut indiquent la deuxième de touches disponibles.

Pour accéder à la deuxième page de touches programmables, appuyez sur la touche **[More SK]**. Appuyez à nouveau sur **[More SK]** pour accéder aux touches programmables précédentes.

Chapitre 4

Gérer les conduites

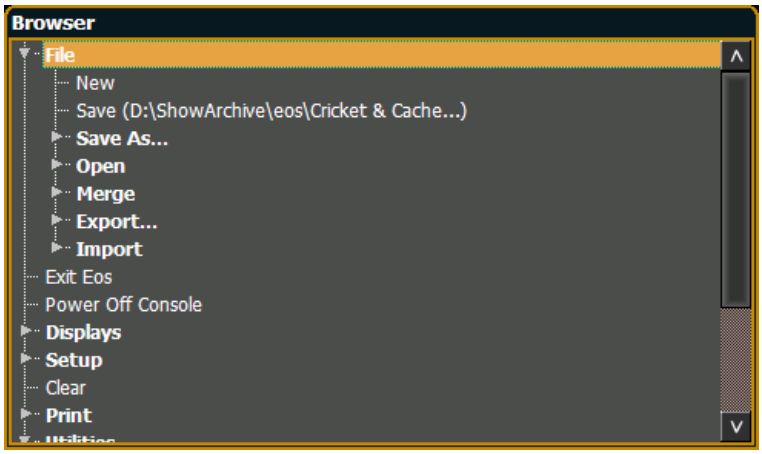
Ce chapitre explique comment créer, ouvrir et sauvegarder vos conduites. Chacune de ces opérations s'effectue à partir de la zone navigateur de la CIA.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Créer une nouvelle conduite*** 54
- ***Ouvrir une conduite existante*** 55
- ***Fusionner des conduites*** 58
- ***Imprimer une conduite*** 59
- ***Sauvegarder la conduite en cours*** 61
- ***Utilisation de Save As (enregistrer sous)*** 61
- ***Importer des conduites*** 62
- ***Exporter une conduite*** 62
- ***Supprimer un fichier*** 63

Créer une nouvelle conduite

Pour créer une nouvelle conduite, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> New (nouveau)>** et appuyez sur **[Select]**.



Vous verrez apparaître une demande de confirmation pour la réinitialisation du système. Appuyez sur **{OK}** pour confirmer ou sur **{Cancel}** pour annuler l'opération.

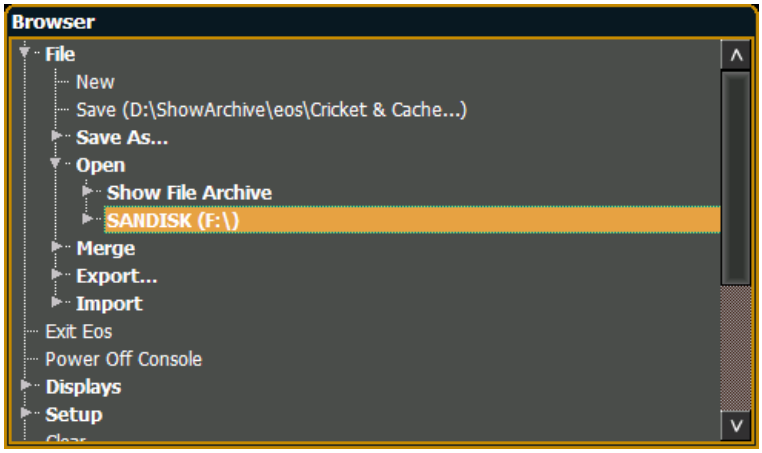
Noms de conduites

Les noms des conduites apparaissent dans la liste du navigateur en texte normal ou en **gras**. Un nom en texte normal signifie qu'une seule conduite a été enregistrée sous ce nom.

Un nom en **gras** signifie que plusieurs versions de la conduite ont été enregistrées sous ce nom, la version en gras étant la version la plus récente. Pour accéder à la conduite la plus récente, sélectionnez simplement le nom en gras. Vous pouvez actionner la touche **[Page ▶]** une fois le nom en gras sélectionné pour faire apparaître une liste déroulante des versions précédentes. Sélectionnez le spectacle de votre choix dans la liste déroulante.

Ouvrir une conduite existante

Pour ouvrir une conduite Eos existante, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Open (ouvrir)>** et appuyez sur **[Select]**.



L'Eos vous propose plusieurs emplacements pour récupérer une conduite Eos (fichier .esf), notamment :

- Archive de conduite – c'est l'emplacement de stockage par défaut pour les conduites lors de la création et de la sauvegarde de conduites. Des répertoires sont créés automatiquement pour enregistrer les anciennes versions d'une conduite. Ceci vous donne la possibilité d'ouvrir la dernière version d'une conduite ou une version plus ancienne si vous le désirez.
- Serveur de fichiers – si vous en avez un connecté sur le réseau. Si vous n'avez pas de serveur de fichiers connecté, cette option n'apparaît pas dans le navigateur.
- Support USB (F:) – Lorsqu'un support USB est connecté et qu'une conduite Eos (fichier .esf) est disponible sur ce support, USB sera affiché en blanc et constituera un élément extensible. Si le support USB est connecté mais qu'il ne contient pas de conduite, vous verrez l'élément USB (F:) affiché en gris, il ne pourra pas être sélectionné.

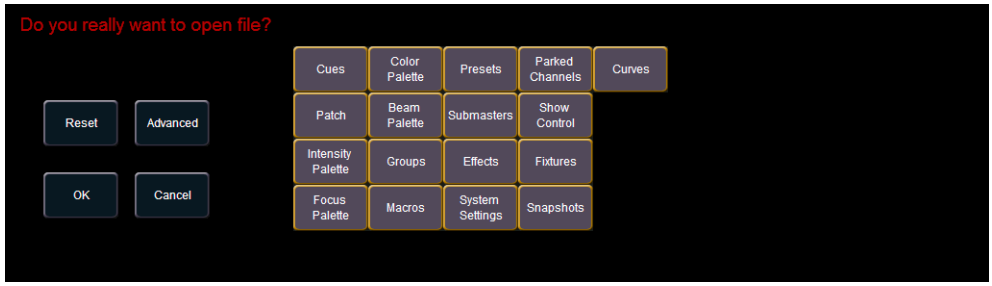
Ouvrir l'emplacement désiré :

- Pour ouvrir une conduite à partir de l'archive de conduite, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Open (ouvrir)> Show File Archive (archive de conduite)** et appuyez sur **[Select]**.
- Pour ouvrir une conduite à partir d'un serveur de fichiers, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Open (ouvrir)> File Server (serveur de fichiers)> et appuyez sur** [Select].
- Pour ouvrir une conduite à partir d'un support USB, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (ficher)> Open (ouvrir)> USB (F:)** et appuyez sur **[Select]**.
- Pour ouvrir une conduite à partir d'un CD, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Open (ouvrir)> CD (E:)** et appuyez sur **[Select]**.

Sélectionner une conduite donnée

- Naviguez jusqu'à l'emplacement où se trouve la conduite que vous souhaitez ouvrir et sélectionnez-la, appuyez sur **[Select]**.
- Si le spectacle sélectionné possède plusieurs marquages temporels différents, naviguez jusqu'à la version de votre choix et appuyez sur **[Select]**.

Ceci ouvre l'écran de chargement partiel de conduite de la CIA.



Cet écran vous permet de sélectionner les composants de la conduite que voulez charger. Les touches tactiles du centre de la CIA représente tous les composants du spectacle que vous pouvez charger. Par défaut, tous les composants sont sélectionnés (en gris) et seront chargés. Pour ne pas charger un composant donné, désélectionnez-le simplement dans la CIA en touchant la touche correspondante.

Pour resélectionner tous les composants du spectacle, appuyez sur la touche tactile **{Reset}** et toutes les touches redeviennent grises (sélectionnées). Pour stopper le processus de chargement de spectacle, appuyez sur la touche **{Cancel}**.

Lorsque vous avez sélectionné/désélectionné tous les composants de spectacle dont vous avez besoin, appuyez sur la touche tactile **{OK}**.

L'Eos charge le spectacle sélectionné sur le pupitre.

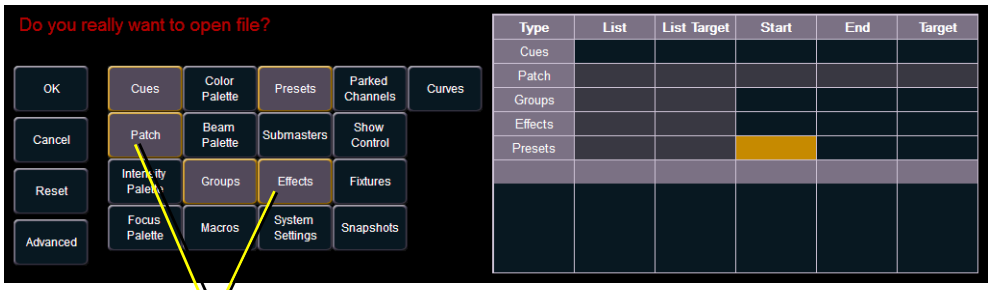
Ouverture de spectacle partielle sélective

Si vous sélectionnez la touche **{Advanced}** dans l'écran d'ouverture de spectacle partiel, vous aurez la possibilité de charger des composants partiels de la conduite et vous pourrez choisir l'emplacement de ces composants partiels dans la nouvelle conduite.

ATTENTION :

Sur un spectacle partiel ouvert, si des cibles d'enregistrement ne sont pas ouvertes, les données existantes de ce type disparaîtront du pupitre. Pour fusionner des données de spectacle, c'est la fonction d'import qui doit être utilisée. *Reportez-vous à la section « Fusionner des conduites », page 58.*

Vous pouvez par exemple indiquer uniquement les mémoires 5 à 10 de la liste des mémoires 2 et les charger en tant que mémoires 20 à 25 de la liste de mémoire 7 dans le nouveau spectacle. Vous pouvez également indiquer des palettes, des présélections, des effets, etc. Pour voir la liste complète de composants de spectacle, appuyez sur la touche **{Advanced}** de l'écran de chargement de spectacle partiel.



Composants de spectacle sélectionnés

Lorsque vous indiquez des composants, ceux-ci sont ajoutés dans un tableau de la CIA. Dans ce tableau, les champs avec un fond noir peuvent être édités, les champs avec un fond gris clair ne s'appliquent pas au composant concerné. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez préciser la plage désirée en appuyant sur la zone adéquate du tableau et en indiquant les numéros avec le clavier. Les colonnes du tableau sont les suivantes :

- List (liste) – La liste dans laquelle vous prenez des données (comme par exemple une liste de mémoires).
- List Target (liste cible) – La liste à laquelle vous ajoutez des données.
- Start (début) – Le premier composant d'une plage de composants (comme par exemple une plage de mémoires).
- End (fin) – Le dernier composant d'une plage de composants.
- Target (cible) – L'emplacement désiré pour les composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, il s'agit de l'emplacement du premier composant de la plage, les autres suivent dans l'ordre).

Pour ouvrir uniquement des composants partiels à partir d'une conduite :

Étape 1: Dans le navigateur, naviguez jusqu'à la conduite de votre choix (voir *Ouvrir l'emplacement désiré :, page 55*).

Étape 2: Quand l'écran de chargement de spectacle partiel apparaît, appuyez sur la touche **{Advanced}**. L'écran de sélection de composants partiels apparaît dans la CIA.

Étape 3: Sélectionnez les composants de spectacle que vous souhaitez charger en appuyant sur leurs touches respectives situées sur la gauche de la CIA. Les composants apparaissent dans la liste de droite dès que vous les sélectionnez.

Étape 4: Appuyez sur les champs dans lesquels vous souhaitez indiquer des numéros donnés. Le champ en question se met en surbrillance (s'il peut être édité).

Étape 5: Saisissez les numéros à l'aide du clavier pour indiquer les mémoires/groupes/effets désirés, et ainsi de suite.

Étape 6: Appuyez sur **{OK}** pour charger les composants dans le nouveau spectacle.

Vous pouvez quitter l'écran de chargement de spectacle partiel à tout moment en appuyant sur la touche **{Cancel}**. Ceci aura pour effet de vous ramener dans le navigateur.

Vous pouvez annuler tous les composants sélectionnés dans le tableau à tout moment en appuyant sur la touche **{Reset}**.

Vous pouvez quitter l'écran de chargement avancé à tout moment en appuyant sur la touche **{Advanced}**. Ceci aura pour effet de vous ramener à l'écran général de chargement de spectacle partiel.

Fusionner des conduites

L'Eos permet de fusionner des conduites .esf.

Remarque : *La fusion de conduites et l'ouverture de conduites sont deux choses différentes. Dans le cas d'une ouverture partielle de composants de spectacle, les cibles d'enregistrement non concernées sont écartées. Lorsqu'il s'agit d'une fusion, ces cibles d'enregistrement sont conservées.*

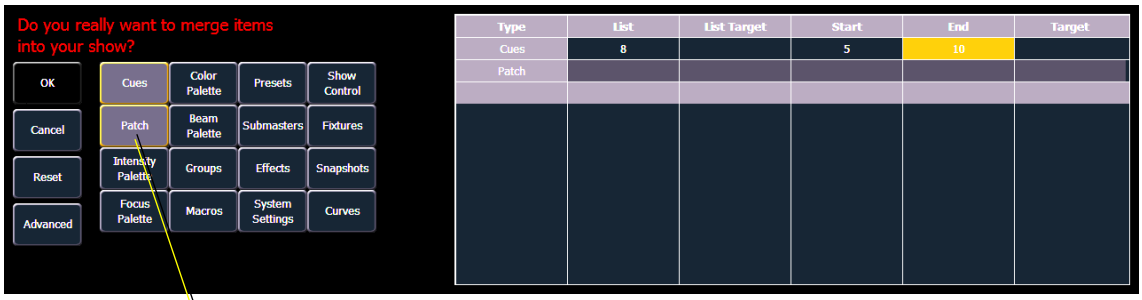
Vous avez la possibilité de fusionner des conduites .esf à partir de l'archive de conduites, d'un serveur de fichiers (s'il est connecté) ou d'un support USB.

Pour fusionner une conduite, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Merge (fusionner)>**. Naviguez jusqu'à l'emplacement de votre choix et appuyez sur **[Select]**. Lors d'une fusion de fichiers, l'Eos affiche uniquement les fichiers disponibles. Naviguez jusqu'au fichier de votre choix et appuyez sur **[Select]**.

Ceci ouvre l'écran de fusion de la CIA. Cet écran vous permet de choisir les aspects de la conduite que vous voulez fusionner. Par défaut, tous les aspects seront désélectionnés (en noir). Les aspects sélectionnés apparaissent en gris.

Si vous sélectionnez la touche **{Advanced}** dans l'écran de fusion de spectacle, vous aurez la possibilité de charger des composants partiels de la conduite, et vous pourrez choisir l'emplacement de ces composants partiels dans la conduite en cours.

Vous pouvez par exemple indiquer uniquement les mémoires 5 à 10 de la liste des mémoires 8 et les charger en tant que mémoires 20 à 25 de la liste de mémoire 7 dans le nouveau spectacle. Vous pouvez également indiquer des palettes, des présélections, des effets, etc. Pour voir la liste complète des composants de spectacle, appuyez sur la touche **{Advanced}** de l'écran de fusion de spectacle.



Composants de spectacle sélectionnés

Lorsque vous indiquez des composants, ceux-ci sont ajoutés dans un tableau de la CIA. Dans ce tableau, les champs avec un fond noir peuvent être édités, les champs avec un fond gris clair ne s'appliquent pas au composant concerné. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez préciser la plage désirée en appuyant sur la zone adéquate du tableau et en indiquant les numéros avec le clavier. Les colonnes du tableau sont les suivantes :

- List (liste) – La liste dans laquelle vous prenez des données (comme par exemple une liste de mémoires).
- List Target (liste cible) – La liste à laquelle vous ajoutez des données.
- Start (début) – Le premier composant d'une plage de composants (comme par exemple une plage de mémoires).
- End (fin) – Le dernier composant d'une plage de composants.
- Target (cible) – L'emplacement désiré pour les composants dans la nouvelle conduite (pour les plages, il s'agit de l'emplacement du premier composant de la plage, les autres suivent dans l'ordre).

Pour fusionner uniquement des composants partiels :

Étape 1: Dans le navigateur, naviguez jusqu'à la conduite de votre choix (voir *Ouvrir l'emplacement désiré :, page 55*).

Étape 2: Quand l'écran de fusion de spectacle partiel apparaît, appuyez sur la touche **{Advanced}**. L'écran de sélection de composants partiels apparaît dans la CIA.

Étape 3: Sélectionnez les composants de spectacle que vous souhaitez fusionner en appuyant sur leurs touches respectives situées sur la gauche de la CIA. Les composants apparaissent dans la liste de droite dès que vous les sélectionnez.

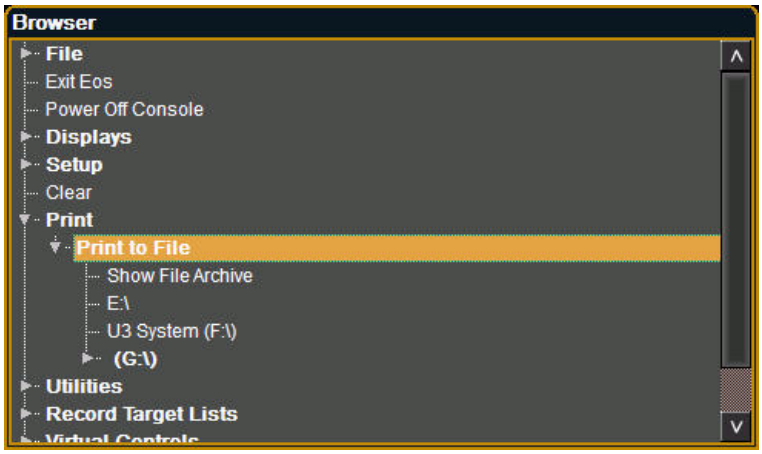
Étape 4: Appuyez sur les champs dans lesquels vous souhaitez indiquer des numéros donnés. Le champ en question se met en surbrillance (s'il peut être édité).

Étape 5: Saisissez les numéros à l'aide du clavier pour indiquer les mémoires/groupes/effets désirés, et ainsi de suite.

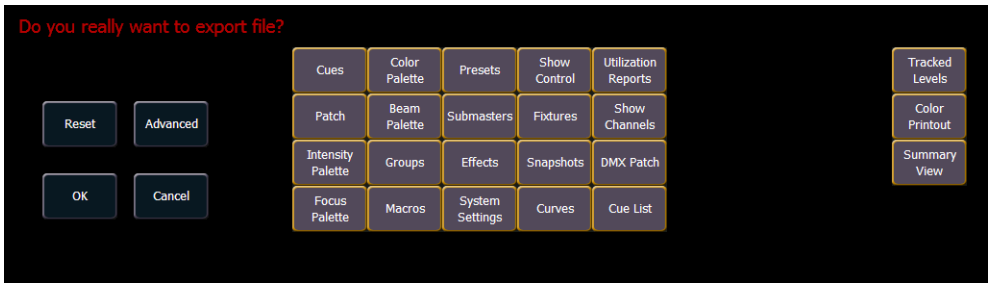
Appuyez sur **{OK}** pour charger les composants dans le spectacle en cours.

Imprimer une conduite

L'Eos vous donne la possibilité de sauvegarder une conduite ou certains aspects d'une conduite dans un fichier PDF imprimable. L'Eos dispose de trois emplacements pour sauvegarder des fichiers PDF : l'archive de conduites, le serveur de fichiers (s'il est connecté) ou un support USB (s'il est connecté). Sauvegarder le fichier PDF sur un support USB (F:) vous permet d'imprimer le fichier par la suite à partir d'un ordinateur. Il n'est pas possible d'imprimer directement à partir de l'Eos. Pour sauvegarder un PDF d'une conduite Eos, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Print (imprimer)>** et appuyez sur **[Select]**.

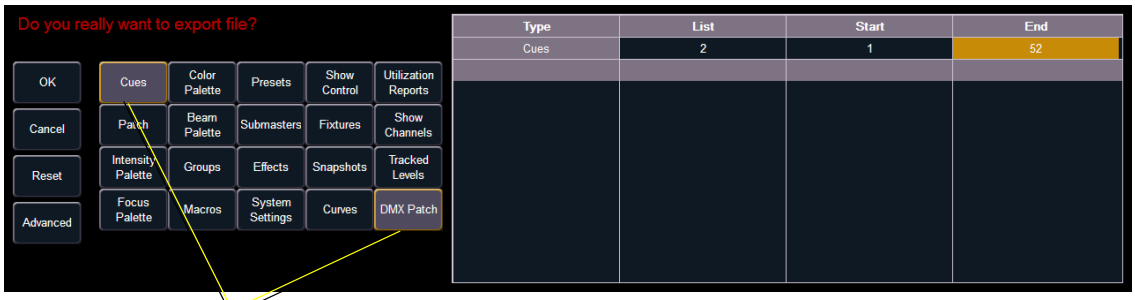


Ceci ouvre l'écran d'impression de la CIA. Cet écran vous permet de choisir les aspects de la conduite que vous voulez sauvegarder dans un fichier PDF. Par défaut, tous les aspects sont sélectionnés (en gris) et seront sauvegardés. Pour ne pas imprimer un aspect donné, désélectionnez-le simplement dans la CIA en touchant la touche correspondante. Les aspects désélectionnés apparaissent en noir.



Pour resélectionner tous les aspects du spectacle, appuyez sur la touche tactile **{Reset}** et toutes les touches redeviennent grises (sélectionnées). Pour stopper la sauvegarde d'un fichier PDF et revenir dans le navigateur, appuyez sur la touche **{Cancel}**. Lorsque vous avez sélectionné/ désélectionné tous les aspects du spectacle dont vous avez besoin, appuyez sur la touche tactile **{OK}** pour créer le fichier PDF.

Vous pouvez également choisir d'imprimer des portions données des aspects de spectacle. Pour sélectionner ces informations, appuyez sur la touche **{Advanced}**. Les touches tactiles du centre de la CIA représentent tous les aspects du spectacle que vous pouvez sélectionner. Par défaut, tous les aspects seront désélectionnés (en noir).



Composants de spectacle sélectionnés

Lorsque vous sélectionnez des aspects du spectacle, ils sont ajoutés au tableau de la CIA. Pour chaque composant de la liste, vous pouvez préciser la plage désirée en appuyant sur la zone adéquate du tableau et en indiquant les numéros avec le clavier. Les colonnes du tableau sont les suivantes :

- List (liste) – La liste dans laquelle vous prenez des données (comme par exemple une liste de mémoires).
- Start (début) – Le premier composant d'une plage de composants (comme par exemple une plage de mémoires).
- End (fin) – Le dernier composant d'une plage de composants.

Pour désélectionner tous les aspects du spectacle, appuyez sur la touche tactile **{Reset}** et toutes les touches redeviennent noires (désélectionnées).

Pour revenir à l'écran d'impression principal, appuyez sur la touche **{Advanced}**. Pour stopper la sauvegarde d'un fichier PDF et revenir dans le navigateur, appuyez sur la touche **{Cancel}**. Si vous êtes prêt à sauvegarder le fichier, appuyez sur la touche **{Ok}**. On vous demandera le nom du fichier.

Le PDF indiquera le nom de spectacle, la date et l'heure de création, ainsi que la date et l'heure de la dernière sauvegarde de la conduite. Il indique également la version du logiciel Eos. Si le fichier contient plusieurs aspects, des liens seront donnés au début du fichier pour passer rapidement à une section donnée.

Sauvegarder la conduite en cours

Pour sauvegarder la conduite en cours, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Save (sauvegarder)>** et appuyez sur **[Select]**.

L'archive de conduites (Show File Archive) est l'emplacement de stockage par défaut lors de la sauvegarde des conduites. Le nouvel indicateur de temps situé sous le nom de la conduite dans la CIA indique que la conduite a été sauvegardée.

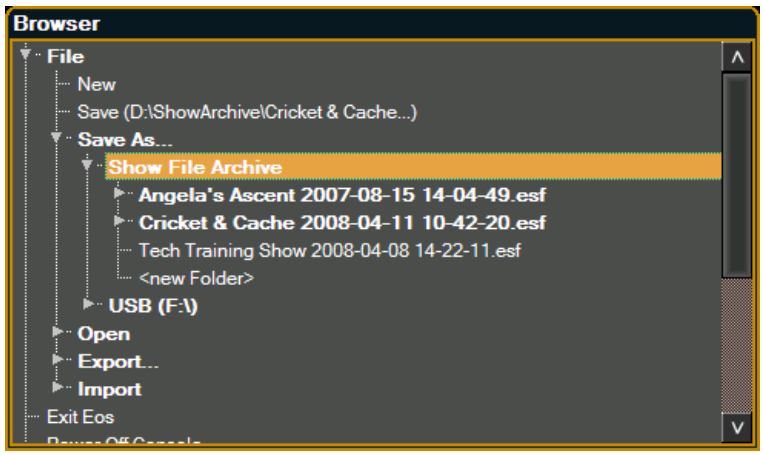
Toutes les sauvegardes précédentes sont enregistrées dans l'archive de conduites avec la date et l'heure indiquées à la suite de leur nom.

Utilisation de la sauvegarde rapide (Quick Save)

Pour sauvegarder la conduite en cours sur le disque dur sans passer par le navigateur, maintenez **[Update]** enfoncée et appuyez sur **[Select]**.

Utilisation de Save As (enregistrer sous)

Pour sauvegarder une conduite Eos existante à un autre emplacement ou avec un autre nom, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Save As (enregistrer sous)>** et appuyez sur **[Select]**.



L'Eos dispose de trois emplacements pour sauvegarder une conduite Eos (fichier .esf) : l'archive de conduites, le serveur de fichiers (s'il est connecté) ou un support USB (s'il est connecté).

Naviguez jusqu'à l'emplacement de votre choix et appuyez sur **[Select]**. Lors de l'utilisation de « Save As » (enregistrer sous) pour sauvegarder une conduite à un emplacement donné, un clavier alphanumérique apparaît dans la CIA. Indiquez le nom de la conduite et appuyez sur **[Enter]**. La conduite sera sauvegardée à l'emplacement indiqué avec le nom de fichier que vous lui aurez donné et un suffixe contenant la date et l'heure.

Par défaut, c'est le nom de la conduite en cours qui est utilisé. Appuyez sur **[Clear]** jusqu'à ce qu'il soit supprimé. Lorsque vous sauvegardez une conduite sans nom, le nom par défaut sera « showfile » (conduite).

Importer des conduites

L'Eos permet l'import de conduites aux formats USITT ASCII et Light Wright.

Remarque : *L'Eos permet l'import de conduites ASCII à partir d'un certain nombre d'autres pupitres, notamment les lignes Obsession, Expression et Emphasis, ainsi que la gamme Strand 500. Veuillez noter que toutes les conduites doivent être enregistrées au format ASCII avant de pouvoir être importées dans Eos.*

ATTENTION : *La manière dont les données sont enregistrées et utilisées varie souvent entre les différents modèles de pupitres. Il est possible que les données importées ne soient pas restituées exactement de la même manière d'un pupitre à un autre.*

Vous avez la possibilité d'importer des conduites standard USITT ASCII (.asc) ou Light Wright (.txt ou .asc) à partir de l'archive de conduites, d'un serveur de fichier (s'il est connecté) ou d'un support USB.

Pour importer une conduite, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Import> (Type de fichier à importer)** et appuyez sur **[Select]**. Pour importer un fichier USITT ASCII, deux options s'offrent à vous, Import as Library Fixtures (importer en tant que projecteurs de bibliothèque) ou Import as Custom Fixtures (importer en tant que projecteurs personnalisés). Import as Library Fixtures permet à l'Eos d'essayer de trouver une correspondance entre les projecteurs du fichier et les projecteurs de la bibliothèque Eos. Import as Custom Fixtures permet d'importer les projecteurs tels qu'ils sont dans le fichier. Il est recommandé d'utiliser Import as Custom Fixtures.

Naviguez jusqu'à l'emplacement de votre choix et appuyez sur **[Select]**. Lors d'une opération d'import de fichier, l'Eos affiche uniquement les fichiers disponibles. Naviguez jusqu'au fichier de votre choix et appuyez sur **[Select]**.

Exporter une conduite

Exportez votre conduite Eos dans une conduite au format USITT ASCII, .csv, Focus Track ou Fast Focus Pro à l'aide de la fonction d'export.

Pour exporter votre conduite Eos au format ASCII, naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Export>** et appuyez sur **[Select]**.

Vous avez la possibilité d'exporter votre conduite au format ASCII dans l'archive de conduites, sur un serveur de fichiers (s'il est connecté) ou sur un support USB.

Naviguez jusqu'à l'emplacement de votre choix et appuyez sur **[Select]**. Le clavier alphanumérique apparaît dans la CIA. Indiquez le nom de la conduite et appuyez sur **[Enter]**. La conduite sera sauvegardée à l'emplacement indiqué avec le nom de fichier que vous lui aurez donné et une extension « .asc ».

Vous pouvez exporter vos conduites Eos au format .csv en naviguant dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Export> CSV** et en sélectionnant l'emplacement de l'export, l'archive de conduites, un serveur de fichiers (s'il est connecté) ou un support USB.

Les fichiers peuvent également être exportés au format Fast Focus Pro en allant dans **File (fichier)> Export> Fast Focus Pro**ou **Focus Track** et en sélectionnant l'emplacement de l'export, l'archive de conduites, un serveur de fichiers (s'il est connecté) ou un support USB.

Supprimer un fichier

L'Eos vous donne la possibilité de supprimer des conduites de l'archive de conduites ou du serveur de fichiers à partir du navigateur.

Pour supprimer une conduite

Naviguez dans le navigateur jusqu'à : **File (fichier)> Open (ouvrir)** et appuyez sur **[Select]**. Naviguez jusqu'à la conduite de votre choix et appuyez sur **[Select]**. Appuyez sur **[Enter]** pour confirmer ou sur une autre touche pour annuler le processus de suppression.

Gestionnaire de fichiers (File Manager)

L'Eos possède un gestionnaire de fichiers permettant de gérer vos conduites. *Reportez-vous à la section « File Manager (Gestionnaire de fichiers) », page 309.*

Chapitre 5

Patch

Le patch est l'endroit où sont stockées les données de patch, qui peuvent être consultées à l'aide de l'écran patch. Une fois que le circuit est patché sur une sortie, et que la sortie est reliée à un device (par exemple un gradateur, un projecteur motorisé ou un accessoire), le circuit sera contrôlé par ce device.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Ecrans*** 66
- ***Créer et éditer un patch*** 69
- ***Patcher un gradateur*** 70
- ***Patcher des projecteurs motorisés*** 72
- ***Affichage paginé dans Patch*** 74
- ***Utilisation du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/tambour*** 79
- ***Calibrer un changeur*** 83
- ***Changer le mode d'affichage de l'écran de patch*** 67
- ***Supprimer des circuits*** 84
- ***Effacer le contenu du patch*** 84
- ***Créateur de projecteur*** 85
- ***Mettre à jour une bibliothèque*** 89

A propos du patch

Eos traite les projecteurs et les circuits de façon unique, c'est-à-dire que chaque projecteur est affecté à un numéro unique de circuit de contrôle. Les paramètres individuels de ce projecteur, comme l'intensité, focus, color et beam, sont également associés à ce numéro de circuit, mais en temps que lignes supplémentaires dans les informations du circuit.

Il vous sera uniquement demandé d'indiquer les données les plus simples pour patcher un device et commencer à programmer votre spectacle, comme le numéro de circuit, le type de device (si nécessaire), et l'adresse. Lorsque vous fournissez plus d'informations dans le patch, vous bénéficiez d'un contrôle et de fonctions plus détaillées en cours de fonctionnement.

Un ou plusieurs devices peuvent être patchés sur un seul et même circuit. Vous pouvez par exemple avoir besoin de patcher un groupe de gradateurs sur le même circuit. De plus, vous pouvez patcher plusieurs devices sur le même circuit pour former un composé de projecteurs accessoires. Ainsi un Source Four® avec un changeur de couleur et un gobo peuvent être patchés sur un seul circuit. On appelle cela un circuit composé.

Ecrans

Pour pouvoir commencer à patcher votre spectacle, vous devez ouvrir l'écran de patch. Vous pouvez ouvrir l'écran de patch à partir des touches programmables de la CIA ou du menu navigateur.

Pour ouvrir l'écran de patch à partir de la CIA :

Étape 1: Appuyez sur la touche **[Displays]** située à droite de la CIA.
Étape 2: Trouvez et sélectionnez la touche programmable **{Patch}**.

Pour ouvrir l'écran de patch à partir du navigateur :

Étape 1: Touchez la fenêtre du navigateur pour l'amener au premier plan. Vous remarquerez que le navigateur est en surbrillance avec un cadre doré pour indiquer qu'il est sélectionné.
Étape 2: Avec votre doigt, la souris ou les flèches de navigation, sélectionnez et ouvrez le sous-menu **{Displays}** (écrans).
Étape 3: Sélectionnez **{Patch}** en touchant le texte « Patch » deux fois (ou avec un double clic de souris) ou sélectionnez « Patch » et appuyez sur **[Select]**.

L'écran de patch s'ouvre sur un moniteur externe et la CIA affiche les commandes de l'écran de patch.

Changer le mode d'affichage de l'écran de patch

Par défaut, le patch est affiché suivant l'ordre des circuits. Dans le mode d'affichage par circuit, toute saisie numérique à partir du clavier est considérée comme un circuit.

Affichage par circuit

Remarque : *Il est recommandé d'utiliser l'affichage par circuit lorsque vous travaillez avec des projecteurs motorisés ou d'autres devices à plusieurs paramètres.*

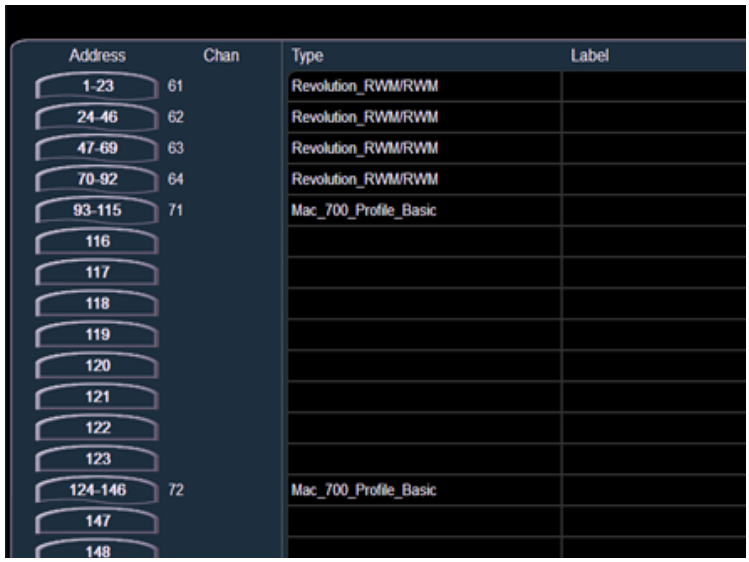
Ce mode d'affichage indique les circuits sur l'axe des abscisses (X) et les attributs de device sur l'axe des ordonnées (Y). Dans ce mode d'affichage, les circuits sont triés par numéro, leur adresse DMX est indiquée dans la deuxième colonne. Dans le mode d'affichage par circuit, la saisie par défaut de la ligne de commande concerne la sélection de circuit.

Chan	Address	Type	Label	Interface
1	350	Dimmer		
2	351	Dimmer		
3	352	Dimmer		
4	353	Dimmer		
5				
6 P1	380	Dimmer		
P2	2/380	Coloram_2_Scroller		
7 P1	381	Dimmer		
P2	2/381	Coloram_2_Scroller		
8 P1	382	Dimmer		
P2	2/382	Coloram_2_Scroller		
9 P1	383	Dimmer		
P2	2/383	Coloram_2_Scroller		
10 P1	384	Dimmer		
P2	2/384	Coloram_2_Scroller		
11 P1	385	Dimmer		
P2	2/385	Coloram_2_Scroller		
12 P1	386	Dimmer		
P2	2/386	Coloram_2_Scroller		
13 P1	387	Dimmer		
P2	2/387	Coloram_2_Scroller		
14 P1	388	Dimmer		
P2	2/388	Coloram_2_Scroller		
15 P1	389	Dimmer		
P2	2/389	Coloram_2_Scroller		
16 P1	390	Dimmer		
P2	2/390	Coloram_2_Scroller		
17 P1	391	Dimmer		

Affichage par adresse

Vous pouvez changer le mode d'affichage du patch pour trier les éléments par adresse DMX en appuyant sur **[Format]**. Le numéro de circuit est désormais affiché dans la deuxième colonne et la ligne de commande remplace son invite par défaut par « Address ». Pour indiquer un circuit donné dans ce mode d'affichage, servez-vous de la touche **{Channel}** située dans la CIA ou appuyez sur **[At]** après avoir saisi l'adresse DMX.

Dans le mode d'affichage par adresse, toute saisie numérique à partir du clavier est considérée comme adresse de sortie.



Comme il est possible de patcher par adresse de sortie ou par port/offset, la touche **[Data]** permet de passer de l'affichage d'un type d'information de sortie à un autre.

Créer et éditer un patch

Sélectionner un circuit, fixer le type de device et l'adresse de sortie

Chaque champ identifié dans l'écran de patch est également affiché dans la CIA sous forme de touche tactile. Vous pouvez sélectionner les champs à l'aide des flèches de navigation de la page (avec « scroll lock » activé) et les éditer en utilisant le clavier de commande ou les touches tactiles de la CIA.

Sélectionner des circuits

Vous pouvez sélectionner des circuits en vue de les patcher et de les éditer à l'aide du clavier.

Clavier

Les circuits peuvent être sélectionnés de la même manière que celle décrite à la section *Sélectionner des circuits, page 104*. Une fois les circuits sélectionnés, l'écran de patch affiche ces circuits en surbrillance. Après avoir sélectionné un circuit ou un groupe de circuits, vous pouvez définir chacun des attributs en indiquant d'abord le type de device, puis l'adresse de départ.
Reportez-vous à la section « Ecran et configuration de {Patch} », page 74.

Remarque : *Lorsque vous patchez des gradateurs conventionnels, il n'est pas nécessaire d'indiquer le type de device. Le logiciel part du principe qu'il s'agit de gradateurs.*

Etat dans l'écran de patch

La première colonne de l'écran de patch vous prévient lorsqu'un circuit nécessite une attention particulière.

- "!" affiché à côté d'un numéro de circuit indique une erreur de retour de gradateur.

Conseils utiles :

- **[At] [Next] [Enter]** - trouve la première plage d'adresses suffisamment étendue pour le device sélectionné.
- **[At] [2] [/] [Next] [Enter]** - trouve la première plage d'adresses disponible dans l'univers 2.
- **[At] [7] [7] [7] [Next] [Enter]** - trouve la première adresse disponible après 777.
- **[At] [/] [9] [Enter]** - patche l'adresse 9 dans le dernier univers utilisé.

Patcher un gradateur

Didacticiel

Étape 1: Vous devez ouvrir l'écran de patch avant de pouvoir patcher un gradateur. Vous pouvez ouvir l'écran de patch à partir du navigateur ou en appuyant sur **[Displays]>{Patch}**.

Étape 2: Indiquez un numéro de circuit à l'aide du clavier.

- Lorsque vous indiquez un numéro sur le clavier et que le patch est par défaut en mode circuit, le logiciel et la ligne de commande partent du principe qu'il s'agit de circuits.

Remarque : *De même, lorsque le patch est en mode adresse, le logiciel et la ligne de commande partent du principe qu'il s'agit d'adresses. La touche **[Format]** de l'écran de patch permet de passer du mode circuit ou mode adresse et inversement.*

- Vous pouvez également utiliser les touches **[+]**, **[-]**, **[Thru]** et **[Group]** pour faire votre sélection de circuits.
  - **[1] [Thru] [5] [0] [At] [1] [Enter]** patche les circuits 1 à 50 sur les adresses 1 à 50 dans l'ordre.

Étape 3: Indiquez la ou les adresses DMX.

- Appuyez sur **[At]** et indiquez l'adresse DMX à l'aide du clavier. Les adresses DMX peuvent être indiquées au format standard (**[1] [0] [2] [5] [Enter]**) ou avec les indications de port et d'offset (**[3] [/] [1] [Enter]**).
- Il est possible de patcher plusieurs adresses sur un circuit donné en une seule commande. Ainsi, la commande **[1] [0] [At] [1] [0] [5] [+] [2] [0] [5] [+] [3] [0] [5] [Enter]**, par exemple, permet de patcher le circuit 10 sur les adresses 105, 205 et 305. Quand plusieurs devices sont patchés sur un circuit, Eos crée automatiquement des parties pour chaque device. Ceci est utile lorsque vous devez accéder directement à une adresse donnée à partir du mode d'affichage par circuit.

Étape 4: Pour sélectionner une interface de device, appuyez sur la touche **{Interface}**.

- Vous verrez alors apparaître six touches, **{ACN}**, **{EDMX}**, **{ArtNet}**, **{Avab UDP}**, **{DMX}** et **{Default}**. Sélectionnez une interface pour le device sélectionné. Une fois votre sélection faite, la ligne de commande se remplit avec les interfaces sélectionnées et se termine. Si vous laissez le champ vide, c'est **{Default}** qui est utilisé en fonction de la configuration de la section **{Network}** (réseau) de l'ECU. *Reportez-vous à la section « Protocols (protocoles) », page 305.*

Étape 5: Pour mettre une étiquette sur un circuit, appuyez sur la touche **[Label]** et indiquez le texte de votre choix à l'aide du clavier alphanumérique.

Étape 6: Appuyez sur **{Attributes}** pour affecter l'un des éléments suivants (voir *Ecran et configuration {Attribute}, page 76*):

- un patch proportionnel
- une courbe
- un réglage de préchauffage

Étape 7: Sélectionnez la touche programmable **{Database}** pour indiquer les notes et les mots clé liés au circuit sélectionné pour permettre de futures recherches et références.

- Cliquer sur les champs **{Notes}** ou **{Texte}** entraîne l'apparition du clavier virtuel dans la CIA. Appuyer sur **[Enter]** permet de ramener la CIA à la page de base de données.

Si vous créez plusieurs adresses avec plusieurs parties, vous pouvez sélectionner la même partie pour plusieurs circuits en sélectionnant une plage de circuits et en utilisant la touche **{Part}** :

- **[5] [Thru] [9] [Part] [2] [Enter]** - sélectionne uniquement la partie 2 des circuits 5 à 9.

Dimmer Doubling

Vous pouvez patcher des circuits dans Eos pour les préparer au doublement de gradateur avec des racks de gradateurs Sensor+. Pour cela, servez-vous des touches programmables disponibles dans patch (**{No Dim Dbl}**, **{A}** et **{B}**).

Exemple :

Vous patchez 96 circuits de gradateurs sur les adresses 1 à 96.

- ***[1] [Thru] [9] [6] [At] [1] [Enter]***

Vous souhaitez maintenant doubler les gradateurs 1 à 12 de votre rack Sensor+, et vous voulez les patcher sur les circuits 97 à 108. Pour cela, appuyez sur :

- ***[9] [7] [Thru] [1] [0] [8] [At] [1] {B} [Enter]***

Les circuits 97 à 108 sont patchés sur les adresses 1 à 12 B, tandis que les circuits 1 à 12 sont patchés sur les adresses 1 à 12 A.

Pour supprimer le doublement de gradateur de ces adresses, vous devez d'abord appuyer sur la touche **[Format]** pour passer au mode adresse, puis sur :

- ***[1] [Thru] [1] [2] {NoDimDbl} [Enter]***

Les adresses 1 à 12 reviennent aux modes à simple gradateur et les circuits 97 à 108 sont supprimés.

Par défaut, les gradateurs doubles commencent avec l'adresse DMX décalée 20000. Ainsi, dans le cas de l'exemple ci-dessus, l'adresse 1B (circuit 97) est contrôlée par l'adresse DMX 20001. L'adresse 2B est contrôlée par l'adresse DMX 20002, et ainsi de suite. Ce décalage correspond au décalage par défaut de CEM+ lors de la configuration de votre rack Sensor+ pour le doublement de gradateur. Pour modifier la valeur de décalage par défaut, voir *Show Settings (paramètres de spectacle), page 93*.

Déplacer et copier des circuits

Les circuits peuvent être déplacés d'un emplacement à un autre dans le patch.

- ***[1] [Copy To] [Copy To] [7] [Enter]***

Une seconde pression sur la touche **[Copy To]** permet de passer à une commande « déplacer » (Move To).

Cette syntaxe fait passer les informations de patch du circuit 1 dans le patch du circuit 3. Toutes les données de la conduite qui étaient enregistrées dans le circuit 1 sont également déplacées dans le circuit 3.

Pour copier un circuit à un autre emplacement du patch :

- ***[1] [Copy To] [2] [Enter]***

Pour copier un circuit à un autre emplacement du patch et toutes les cibles d'enregistrement du spectacle :

- ***[1] [Copy To] [2] {Entire Show} [Enter]***

Dépatcher un circuit

Pour dépatcher un circuit à partir du patch, vous pouvez appuyer sur :

- ***[n] [At] [0] [Enter]***

Les circuits dépatchés peuvent toujours être manipulés et peuvent contenir des données, mais ils ne peuvent émettre aucune information (car ils sont dépatchés).

Remplacer.

Par défaut, si vous patchez une adresse sur un circuit déjà patché, Eos crée une nouvelle partie pour la nouvelle adresse. Si vous voulez remplacer l'adresse en cours par la nouvelle adresse, appuyez sur **{Replace}**:

- **[n] {Replace} [n] [Enter]** - remplace l'adresse dans la partie 1 du circuit sélectionné.

Patcher des projecteurs motorisés

Le processus de patchage des projecteurs motorisés nécessite plus d'informations que le patchage d'un gradateur. Des informations spécifiques sont demandées pour les fonctions de contrôle avancé offertes par les projecteurs motorisés.

Didacticiel

Étape 1: Vous devez ouvrir l'écran de patch avant de pouvoir patcher un projecteur motorisé. Vous pouvez ouvir l'écran de patch à partir du navigateur ou en appuyant sur **[Displays]>{Patch}**.

Étape 2: Indiquez un ou plusieurs numéros de circuit à l'aide du clavier.

- Lorsque vous indiquez un numéro sur le clavier et que le patch est par défaut en mode circuit, le logiciel et la ligne de commande partent du principe qu'il s'agit de circuits. Vous pouvez également utiliser les touches **[+]**, **[-]**, **[Thru]** et **[Group]** pour faire votre sélection de circuits.
  - exemple : **[1] [0] [1] [Thru] [1] [1] [0]**

Remarque : *De même, lorsque le patch est en mode adresse, le logiciel et la ligne de commande partent du principe qu'il s'agit d'adresses. La touche **[Format]** de l'écran de patch permet de passer du mode circuit ou mode adresse et inversement.*

Étape 3: Appuyez sur la touche tactile **{Type}** de la CIA.

Étape 4: Sélectionnez un type de device dans la bibliothèque de projecteurs.

a: Appuyez sur **{Manfctr}** dans la CIA pour afficher la bibliothèque de projecteurs. Les deux colonnes de gauche peuvent être affichées sur plusieurs pages et contiennent les noms de fabricants.

b: Faites défiler la liste des fabricants à l'aide des flèches tactiles. Le fait de sélectionner un fabricant entraîne une modification des colonnes qui affichent désormais tous les devices du fabricant disponibles pour être patchés.

c: Faites défiler la liste de devices et sélectionnez le device de votre choix. Une fois votre sélection faite, le type de device/projecteur sera ajouté à la ligne de commande à la suite du numéro de circuit, il sera affiché dans la case située sous la touche **{Type}**.

Remarque : *Vous remarquerez la présence des deux touches programmables **{Show Favorites}** et **{Manfctr}** sous la CIA.*

*Ces touches programmables vous donnent la possibilité d'afficher uniquement la bibliothèque de projecteurs/devices déjà patchés dans le spectacle et vos devices favoris/devices Eos par défaut, **{Show Favorites}** ou tous les projecteurs/devices disponibles dans la bibliothèque triés par fabricant **{Manfctr}**.*

Étape 5: Indiquez une adresse de départ pour le circuit ou le groupe de circuits sélectionné.

- Appuyez sur **[At]** et indiquez l'adresse à l'aide du clavier. Les adresses peuvent être indiquées au format standard ([1] [0] [2] [5]) ou avec les indications de port et d'offset ([3] [/] [1]).

Étape 6: Pour sélectionner une interface de device (option), appuyez sur la touche **{Interface}**.

- Vous verrez alors apparaître six touches, **{ACN}**, **{EDMX}**, **{ArtNet}**, **{Avab UDP}**, **{DMX}** et **{Default}**. Sélectionnez une interface pour le device sélectionné. Une fois votre sélection faite, la ligne de commande se remplit avec les interfaces sélectionnées et se termine. Si vous laissez le champ vide, c'est **{Default}** qui est utilisé en fonction de la configuration de la section **{Network}** (réseau) de l'ECU.

Étape 7: Sélectionnez la touche programmable **{Attributes}** pour afficher les attributs détaillés de projecteur motorisé.

- Vous pourrez voir apparaître les touches suivantes sur cette page : **{Invert Pan}** et **{Invert Tilt}**, **{Swap}**, **{Scroller}**, **{Gobo Wheel}**, **{Color Wheel}**, **{Preheat}**, **{Proportion}**, et **{Curve}**.
    - Si votre projecteur motorisé comprend des paramètres tels qu'un changeur de couleur ou un gobo et que vous avez installé des gels personnalisés ou des motifs non standard, servez-vous du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/roue pour modifier le device patché (voir *Utilisation du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/tambour, page 79*). Plus vos données de patch sont précises (avec des couleurs et des motifs détaillés), plus la programmation et le fonctionnement seront détaillés.

Étape 8: Sélectionnez la touche programmable **{Database}** pour indiquer les notes et les mots clé liés au circuit sélectionné pour permettre de futures recherches et références.

- Appuyer sur les touches **{Notes}** ou **{Texte}** entraîne l'apparition du clavier virtuel dans la CIA. Appuyer sur **[Enter]** permet de ramener la CIA à la page de base de données.

Patcher un circuit composé

Un circuit composé est un circuit qui contrôle plusieurs devices. Il peut s'agir de plusieurs gradateurs patchés sur le même circuit ou d'accessoires patchés sur un circuit (comme un projecteur avec un changeur de couleur, un projecteur avec un gobo, etc.). Cela apparaît sous forme de partie. Par défaut, Eos ajoute une partie lorsque vous essayez de patcher sur un circuit déjà affecté à une adresse.

Pour patcher un circuit composé au format circuit :

- ***[9] [At] [5] [4] [0]***

En admettant que le circuit 9 soit déjà patché sur une adresse, ceci entraîne la création d'une partie 2 reliée à la sortie 540.

- ***[8] [Part] [2] [At] [5] [1] [3]***

Ceci crée un partie 2 pour le circuit 8 en l'adressant sur la sortie 513. Si vous souhaitez patcher par adresse dans le mode d'affichage par circuit, appuyez sur :

- ***{Address} [5] [1] [3] [At] [8] [Enter]***

Ceci effectue la même action que dans l'exemple précédent, en partant du principe que le circuit 8 était déjà patché sur une adresse.

Pour patcher un circuit composé au format adresse :

- ***[5] [1] [3] [At] [8] [Enter]***

Ceci effectue la même action que dans l'exemple précédent, en partant du principe que le circuit 8 était déjà patché sur une adresse.

ATTENTION : *Il est recommandé de ne pas patcher plus d'un device à plusieurs paramètres (comme un projecteur motorisé) sur le même circuit.*

Remarque : *Si, à moment donné, vous essayez de patcher une adresse déjà utilisée, Eos vous le signalera pour vous éviter les doublons dans votre patch.*

Affichage paginé dans Patch

Les touches programmables disponibles dans le patch comprennent **{Patch}**, **{Attributes}** et **{Database}**. Ces touches permettent d'ouvrir un affichage paginé de l'écran de patch et entraîne la réorganisation de la CIA, qui affiche alors une vue étendue des champs liés à la page sélectionnée.

Lors de la création et de l'édition de votre patch, naviguez à l'aide de ces touches pour accéder à des données plus spécifiques du device sélectionné.

Ecran et configuration de {Patch}

Lorsque le patch est ouvert, Eos affiche cet écran par défaut. Il donne accès aux champs de saisie de données qui permettent de définir les devices de votre système d'éclairage.

- **{Channel}** - Dans l'écran de patch, tous les circuits sont affichés dans l'ordre de leurs numéros. Lorsque plusieurs devices sont patchés sur le même circuit, le numéro de circuit est affiché uniquement pour la première ligne, les devices supplémentaires sont indiqués avec des parties (par exemple P2) dans la ligne suivante du tableau.
  - Sélectionnez le numéro de circuit à l'aide du clavier ou des sélections directes.
- **{Type}** - Eos patche des gradateurs par défaut. Pour indiquer un type de device donné pour le circuit sélectionné, appuyez sur la touche **{Type}** de la CIA.
  - Les deux colonnes à gauche de la CIA peuvent être affichées sur plusieurs pages et contiennent les noms de fabricants. Les quatre colonnes à droite de la liste des fabricants contiennent des devices du fabricant sélectionné pouvant être patchés, ils peuvent être affichés sur plusieurs pages.
    - La sélection d'un fabricant donné entraîne la réorganisation de l'écran avec tous les devices disponibles de ce fabricant. Après avoir sélectionné un device, le type de projecteur/device apparaît dans la ligne de commande, dans la case **{Type}** de la CIA, et dans le champ « Type » concernant ce circuit dans l'écran de patch.
- **{Label}** - Une étiquette optionnelle définie par l'utilisateur. Vous pouvez appuyer sur la touche **[Label]** pour afficher le clavier virtuel de la CIA. Appuyer sur **{Label}** ou **[Label]** après avoir attribué une étiquette permet d'afficher l'étiquette en question dans la ligne de commande pour que vous puissiez l'éditer. Appuyer sur **[Label [Label]** permet d'effacer le texte.
  - **[1] [At] [5] [Label] <**S4 house right**> [Enter]** - patche le circuit 1 sur la sortie 5 et attribue au circuit l'étiquette « S4 house right ».

- **{RDM Discovery}** - Si cette fonction est activée, Eos récupère les informations RDM de device lorsqu'elles existent. Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé). La fonction RDM doit être activée dans l'ECU pour que la détection de devices soit autorisée. *Reportez-vous à la section « Enable RDM (activer RDM) », page 308.* Une fois cette fonction activée, le pupitre rend automatiquement les devices détectés disponibles pour être patchés. Le pupitre règle tous les éléments nécessaires pour patcher le device, à l'exception du numéro de circuit. La détection RDM peut être désactivée à tout moment pour stopper les ajouts et modifications automatiques de devices RDM.

Remarque : *L'Eos supporte uniquement les devices RDM connectés par l'intermédiaire d'une passerelle ACN externe. Les passerelles supportées sont les passerelles ETC Net3 4 ou 2 ports.*

Remarque : ***{RDM Discovery}** revient par défaut à l'état désactivé au redémarrage du pupitre.*

- **{Address**} – Un champ indispensable pour tous les devices. Vous pouvez utiliser la touche **[At]** au lieu du bouton **{Address}**.
  - Servez-vous du clavier pour définir une adresse de départ pour le device (entre 1 et 32767), ou une valeur port et offset.

Remarque : *Maintenez la touche **[Data]** enfoncée pour afficher les valeurs complémentaires. Par exemple, si vous avez saisi l'adresse 514, la valeur complémentaire serait port et offset 2/2.*

  - Vous pouvez indiquer une adresse de départ sans définir une adresse de fin. Eos récupérera automatiquement cette information dans les données de la bibliothèque. **[Offset]** permet de laisser un espace intercalaire plus important que ce que recommande la bibliothèque. Voir *Utilisation de {Offset} dans le patch, page 78*.
  - Si vous indiquez une adresse de départ qui entre en conflit avec d'autres circuits déjà patchés, les circuits sources de conflit seront dépatchés après une demande de confirmation de l'utilisateur.
- **{Interface}** - Champ optionnel utilisé pour indiquer quelle interface réseau utiliser pour la sortie. Quand ce champ est laissé vide, les données de sortie par défaut telles que définies dans la section **{Network}** de l'ECU sont utilisées. Pour de plus amples informations sur la configuration par défaut, voir *Protocols (protocoles), page 305*. Les interfaces possibles sont ACN, EDMX, ArtNet, Avab UDP, et DMX, suivant les options activées dans la section **{Network}** de l'ECU du pupitre. Si une option de sortie donnée n'est pas activée, elle n'apparaît pas dans la liste **{Interface}**.
- **{Flash}** - amène un circuit ou une adresse au maximum, et le niveau passe à 15% une seconde sur deux. Cet état dure 1 seconde avant de revenir au niveau maximum. Le circuit ou l'adresse continue à clignoter jusqu'à ce qu'une ligne de commande soit annulée.

Voici quelques exemples de patch à partir de l'écran **{Patch}** :

Patcher un gradateur standard :

[1] [At] [5] [Enter] - patche le circuit 1 sur la sortie 5.

[1] [Thru] [2] [4] [At] [1] [Enter] patche les circuits 1 à 24 sur les adresses 1 à 24.

Patcher un projecteur motorisé :

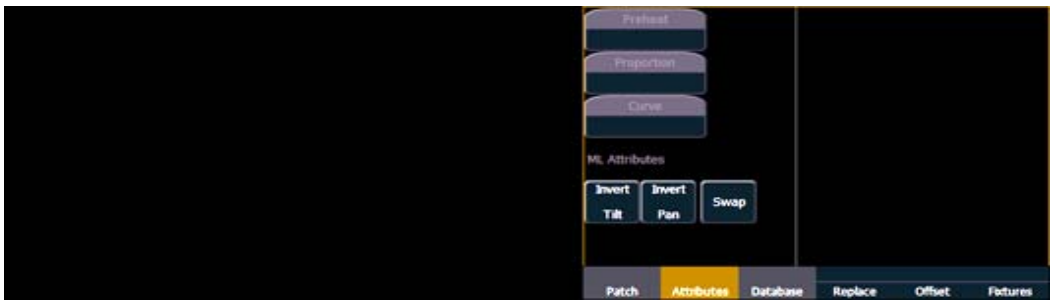
[2] {Type} {ETC} {Revolution IM/SM Wybron} [At] [1] [1] [Enter] - patche un projecteur ETC Revolution sur le circuit 2 avec l'adresse de sortie 11 comme adresse de départ.

Ecran et configuration {Attribute}

La page **{Attributes}** vous propose des champs optionnels pour indiquer des informations et détails supplémentaires sur la configuration de votre installation. Les paramètres d'attribut comprennent **{Preheat}**, **{Proportion}**, **{Curve**}, **{Invert Pan}**, **{Invert Tilt}** et **{Swap}**.

Lorsque le device sélectionné comporte un changeur de couleur, un bouton **{Scroller}** est affiché dans la CIA. Quand le device sélectionné comporte un tambour de couleur et/ou un gobo, la CIA affiche les boutons **{Color Wheel}** et/ou **{Gobo Wheel}**.

Appuyez sur le bouton d'attribut désiré et indiquez la valeur de l'attribut à l'aide du clavier.



- **{Preheat}** - Ce champ vous permet de fixer une valeur d'intensité pour préchauffer les filaments à incandescence. Lorsqu'un drapeau de préchauffage est appliqué à une mémoire, tous les circuits faisant un fondu de zéro vers une intensité active et auxquels une valeur de préchauffage a été attribuée dans le patch préchaufferont dans la mémoire précédente.
  - **[1] {Preheat} [0] [3] [Enter]** - une valeur de préchauffage patchée de 3% est attribuée au circuit 1.

  Le drapeau de préchauffage est appliqué à une mémoire en tant qu'attribut lors de l'enregistrement de cette mémoire.
- **{Proportion}** - Un attribut permettant de fixer un modificateur pour l'intensité du device. Si la limite de patch est fixée à 90% (par exemple), la sortie réelle sera toujours 10% inférieure au paramètre d'intensité spécifié tel qu'affecté par les différents registres ou submasters. La plage des valeurs possibles va de 0% à 200%.
  - **[1] {Attributes} {Proportion} [1] [2] [5] [Enter] -**applique une proportion de 125% au circuit 1.
  - **[1] {Attributes} {Proportion} [Enter]** - supprime la proportion appliquée au circuit 1.
- **{Curve}** - Permet d'attribuer une courbe à une adresse dans le patch. Dans le patch, les courbes peuvent être attribuées aux paramètres d'intensité uniquement.

  A partir du mode d'affichage par circuit :

  - **[1] {Curve} [4] [Enter]** - applique la courbe 4 au paramètre d'intensité du circuit 1.
  - **[2] [Part] [3] {Curve} [3] [Enter]** - applique la courbe 3 à l'intensité attribuée au circuit 2, partie 3.

  A partir du mode d'affichage par adresse :

  - **[3] {Curve} [3] [Enter]** - attribue la courbe 3 à l'adresse 3.
  - **[3] [/] [2] {Curve} [4] [Enter]** - attribue la courbe 4 à l'univers 3, adresse 2.
- **{Invert}** - Attribut de projecteur motorisé permettant d'inverser la sortie de pan, tilt, ou les deux simultanément. Sélectionnez le bouton **{Invert Tilt}** ou **{Invert Pan}** de la CIA.
  - **[2] {Attributes} {Invert Pan}** - inverse la sortie du paramètre pan sur le circuit 2.

- **{Swap}** - Attribut de projecteur motorisé permettant d'intervertir les niveaux pan et tilt. Sélectionnez le bouton **{Swap}** de la CIA.
    - **[2] {Attributes} {Swap}** - intervertit les paramètres pan et tilt du circuit 2.
- **{Scroller}** - Attribut permettant de changer la roue chargée dans un changeur ou un projecteur motorisé. Sélectionnez le bouton **{Scroller}** de la CIA pour afficher le sélectionneur de changeur et les gélatines disponibles pour votre device. *Reportez-vous à la section « Utilisation du sélectionneur », page 79.*
    - **[2] {Attributes} {Scroller}** - Ouvre le sélectionneur de changeur dans la CIA afin de pouvoir sélectionner des gélatines pour le circuit 2.
- **{Gobo Wheel}** - Attribut permettant de changer le gobo chargé sur un projecteur motorisé. Sélectionnez le bouton **{Gobo Wheel}** de la CIA pour afficher le sélectionneur de tambour avec les options gobo disponibles pour votre device. *Reportez-vous à la section « Utilisation du sélectionneur », page 79.*
    - **[3] {Attributes} {Gobo Wheel}** - sélectionne le circuit 3 et ouvre le sélectionneur de tambour dans la CIA pour la sélection de gobo.
- **{Color Wheel}** - Attribut permettant de changer le tambour de couleur chargé sur un projecteur motorisé. Sélectionnez le bouton **{Color Wheel}** de la CIA pour afficher le sélectionneur de tambour avec les options disponibles pour votre device. *Reportez-vous à la section « Utilisation du sélectionneur », page 79.* Dans l'écran de patch, More (plus) indique que des propriétés de paramètre supplémentaires sont disponibles pour le device sélectionné, comme les changeurs de couleur et gobos.
    - **[4] {Attributes} {Color Wheel}** - sélectionne le circuit 4 et ouvre le sélectionneur de tambour dans la CIA pour sélectionner un tambour de couleur.

Ecran et configuration {Database}

La page **{Database}** fournit des champs supplémentaires pour la saisie d'informations utiles dans le cadre de la fonction « Query ». *Reportez-vous à la section « Utilisation de [Query] », page 219.* Ces champs comprennent **{Notes}** et **{Text 1}** jusqu'à **{Text 4}**. Cliquer sur **{Text 1}** à **{Text 4}** permet d'ouvrir un écran de sélection de mots clé. Cet écran affiche les mots clé déjà créés ainsi qu'une option permettant d'en créer de nouveaux. Cliquer sur **{New Keyword}** entraîne l'apparition d'un clavier numérique pour la saisie d'un nouveau mot clé.

- **{Text}** - Les champs Text permettent de saisir jusqu'à quatre mots clé concernant un circuit ou un groupe de circuits. Ces champs peuvent comporter toute information que vous jugerez importante pour un circuit donné, comme par exemple son emplacement (FOH), un attribut (wash, spot) ou toute autre caractéristique du circuit (comme gel R80). Vous pouvez vous servir du clavier virtuel ou d'un clavier externe pour saisir des mots clé comportant jusqu'à 30 caractères.
  - **[5] {Database} {Text 1} <** FOH right**> [Enter]** - ajoute du texte au circuit 5.
- **{Notes}** - Vous donne la possibilité d'ajouter une note à un circuit ou à un groupe de circuits. Sélectionnez le bouton **{Notes}** de la CIA pour afficher le clavier virtuel. Cet espace vous permet de saisir une étiquette relative à votre circuit sans limite de longueur.
  - **[5] {Database} {Notes} <**projecteur de secours pour le circuit 15 des projecteurs fixes de droite / le nouveau projecteur installé le 04/10/06**> [Enter]** - ajoute une note au circuit 5.

Utilisation de {Offset} dans le patch

Dans le patch, la fonction **{Offset}** vous permet de forcer un décalage numérique entre l'adresse de départ des circuits du patch ou de décaler votre sélection de circuits. Cette fonction est très utile lorsque vous avez des devices configurables dans votre spectacle, comme un Source Four Revolution, par exemple, qui offrent des emplacements optionnels pour des adresses supplémentaires (changeurs, tambours, etc.), ou lorsque vous souhaitez faire démarrer vos adresses à un multiple connu.

- **[1] [Thru] [5] {Type} {**Source Four Revolution**} [At] [1] {Offset} [3] [1] [Enter]** - les projecteurs seront patchés avec un décalage d'adresse de patch de 31 adresses, ce qui vous permet de dégager un espace supplémentaire dans le patch pour un type de projecteur donné, indépendamment de sa configuration ou personnalité.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [2] {Type} {**VL1000**} [At] [1] {Offset} [2] [0] [Enter]**- sélectionne un circuit sur deux dans la liste et les patche avec un décalage de 20 adresses.

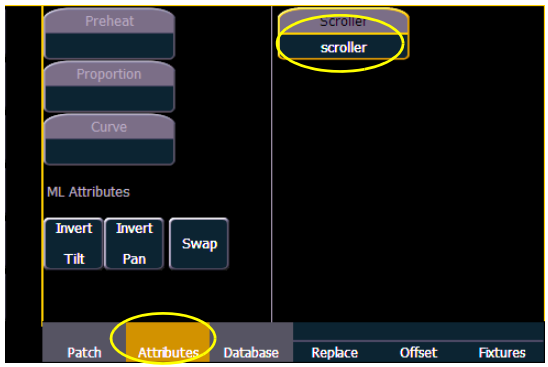
Utilisation du sélectionneur et de l'éditeur de changeur/tambour

Le sélectionneur de changeur et de tambour vous permet de choisir un changeur, un tambour de couleur ou un gobo donné dans une liste de fabricants standard et de les associer à des projecteurs. Vous pouvez également créer des changeurs/tambours personnalisés à l'aide de l'éditeur pour correspondre aux devices personnalisés de votre installation.

Utilisation du sélectionneur

Les couleur et motif par défaut pour le projecteur sélectionné, tels qu'ils sont définis dans la bibliothèque de projecteurs, sont affichés sur la page **{Attributes}**. Seul l'attribut de média disponible pour le projecteur sélectionné sera affiché.

Sur l'image ci-dessous, le circuit sélectionné (1) est un Source Four® Revolution® avec un changeur de couleur. Si le circuit sélectionné comportait un tambour de couleur et deux gobos, chaque device serait représenté à l'écran par un bouton.



Sélectionnez l'attribut de votre choix pour ouvrir le sélectionneur.

Le sélectionneur apparaît sur la partie gauche de la CIA lorsque vous sélectionnez un attribut donné (**{Scroller}**, **{Color Wheel}** ou {**Gobo Wheel}**). Le sélectionneur affiché est spécifique à l'attribut sélectionné (le sélectionneur de changeur apparaît lorsque vous appuyez sur **{Scroller}**, le sélectionneur de tambour apparaît lorsque vous appuyez sur **{Color Wheel}**, etc.).

Sélectionnez le type de changeur / tambour.

Le sélectionneur affiche des boutons pour le type de changeur ou de tambour standard pour le circuit sélectionné. La selection par défaut est le tambour tel qu'il est fourni par le fabricant (tiré de la bibliothèque de projecteurs). A gauche de la sélection de changeur/tambour standard se trouve une liste de chaque couleur/gobo tels qu'ils sont installés sur le device sélectionné (cadre par cadre). Quand la couleur ou l'image du motif est disponible, elle est affichée à côté du nom du cadre.

Sur l'image ci-dessus, **{ETC Scroll}** est le changeur par défaut pour le ETC Source Four Revolution sélectionné. La liste de gélatines installées sur le changeur est affichée à gauche avec un aperçu de la couleur. Si vous sélectionnez un autre type, comme **{Martin Scroll}**, la liste des cadres se réorganise en conséquence.

Les touches programmables affichées sous le sélectionneur sont **{Clear}**, **{New}**, **{Copy}**, **{Edit}** et **{Delete}**.

- **{Clear}** - annule le type de sélection du circuit sélectionné dans le sélectionneur.
- **{New}** - crée un nouveau changeur ou tambour et fournit des touches programmables supplémentaires pour activer l'éditeur. Voir *Utilisation de l'éditeur* ci-dessous.
- **{Copy}** - copie le type de changeur/tambour sélectionné qui peut ensuite être édité dans l'éditeur. Voir *Utilisation de l'éditeur* ci-dessous.
- **{Edit}** - permet d'éditer un changeur ou tambour existant.
- **{Delete}** - permet de supprimer le cadre sélectionné, applicable uniquement pour les changeurs et tambours que vous avez créés vous-mêmes.

Utilisation de l'éditeur

L'éditeur permet de créer de nouveaux changeurs et tambours et d'éditer des tambours ou changeurs copiés. Dans l'écran du sélectionneur, vous pouvez créer un nouveau changeur ou tambour en appuyant sur la touche programmable **{New}** ou en faisant une copie d'un changeur ou tambour existant en sélectionnant la source, puis en appuyant sur la touche programmable **{Copy}**.

L'éditeur ne limite pas le nombre de cadres que vous pouvez ajouter au changeur ou au tambour pour les projecteurs sélectionnés. N'oubliez pas que chaque projecteur possède ses propres limitations dans ce domaine. Ainsi, un changeur de couleur Source Four Revolution est limité à 24 cadres. Si vous avez créé un changeur de couleur personnalisé avec 30 cadres, le Source Four Revolution ne vous donnera accès qu'aux 24 premiers cadres que vous aurez créés. Ceci est également valable pour les tambours.

Lors de l'utilisation de l'éditeur, les touches programmables suivantes sont disponibles :

- **{Insert}** - insère un nouveau cadre au-dessus du cadre sélectionné.
- **{Delete}** - supprime le cadre sélectionné.
- **{Edit}** - change le cadre sélectionné.
- **{Done}** - termine le processus d'édition.
- **{Label}** - affiche le clavier virtuel de la CIA pour pouvoir ajouter une étiquette au nouveau changeur ou tambour.

Créer un nouveau changeur ou tambour

Lorsque vous créez un nouveau changeur ou tambour, **{New Wheel** x**}** apparaît sélectionné dans la liste de tambours. La liste des cadres est vide, seul le cadre 1 est affiché avec l'indication « New » (nouveau).

Vous pouvez ajouter une étiquette au nouveau tambour en appuyant sur la touche programmable **{Label}**, puis en tapant le contenu de l'étiquette sur le clavier virtuel et en appuyant sur **{Enter}**.

Pour sélectionner une couleur ou un motif pour le cadre spécifique du changeur/tambour, sélectionnez le texte « NEW ». Les sélections de gélatine, couleur, gobo et effet disponibles sont affichées.

Liste des fabricants *Catalogue de fabricants* *Médias catalogués (triés par numéros)*

La sélection de média comporte les touches programmables suivantes :

- ***{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** et **{Effect}** - chacune de ces touches affiche les sélections de média disponibles telles qu'elles sont cataloguées par les fabricants de changeur ou de tambour associés.*
- ***{Open}** - règle le cadre sur blanc ouvert. En général, le premier cadre de média est ouvert.*
- ***{Cancel}** - annule la sélection de média et retourne à l'éditeur de cadre.*

Lorsqu'un fabricant est sélectionné dans la liste, la sélection de catalogue change pour afficher uniquement la gamme du fabricant sélectionné. Lorsqu'un catalogue donné est sélectionné, les médias sont affichés dans les trois dernières colonnes de l'éditeur.

Lorsque vous sélectionnez un média, l'écran retourne à la liste des cadres du nouveau tambour, où vous pouvez ajouter des cadres supplémentaires au changeur ou tambour (avec la touche de cadre **{New}**). Vous pouvez également toucher/cliquer sur la zone de cadre suivante pour ajouter d'autres cadres.

Remarque : *Une touche programmable **{Invert}** apparaît lors de la création ou de la copie d'un changeur ou d'un tambour. **{Invert}** permet d'inverser l'ordre des cadres.*

Editer une copie de changeur ou de tambour

Si vous avez fait une copie d'un changeur ou tambour existant, le changeur ou tambour copié sera affiché en tant que **{New Wheel** x**}** avant les modèles standard des fabricants. La liste des cadres comprend un clone de la sélection copiée.

Pour effectuer un changement sur un cadre, vous devez d'abord sélectionner le cadre, puis appuyer sur **{Edit}** pour afficher la sélection de média. Ou vous pouvez insérer un nouveau cadre au-dessus d'un cadre sélectionné à l'aide de la touche programmable **{Insert}**.

Par exemple, pour insérer un nouveau cadre entre les cadres 2 et 3 existants, sélectionnez le cadre 3 et appuyez sur la touche **{Insert}**. La sélection de médias affichera :

Liste des fabricants *Catalogue de fabricants* *Médias catalogués (triés par numéros)*

La sélection de média comporte les touches programmables suivantes :

- ***{Gel}**, **{Color}**, **{Gobo}** et **{Effect}** - chacune de ces touches affiche les sélections de média disponibles telles qu'elles sont cataloguées par les fabricants de changeur ou de tambour associés.*
- ***{Open}** - règle le cadre sur blanc ouvert.*
- ***{Cancel}** - annule la sélection de média et retourne à l'éditeur de cadre.*

Lorsqu'un fabricant est sélectionné dans la liste, la sélection de catalogue change pour afficher uniquement la gamme du fabricant sélectionné. Lorsqu'un catalogue donné est sélectionné, les médias sont affichés dans les trois dernières colonnes de l'éditeur.

Lorsque vous faites une sélection de médias, l'écran revient à la liste de cadres du nouveau tambour, où vous pouvez éditer des cadres supplémentaires dans le changeur ou le tambour.

Calibrer un changeur

Vous pouvez calibrer le point central d'un cadre quelconque d'un changeur à l'aide de la fonction de calibrage. Le calibrage des changeurs se fait normalement à partir de l'écran scène (live).

Remarque : *Il est recommandé de calibrer vos cadres de changeur en commençant par le dernier cadre et en travaillant dans l'ordre inverse jusqu'au premier cadre. Ceci vous aidera à obtenir un calibrage complet et précis.*

Pour calibrer un changeur :

Étape 1: Sélectionnez le circuit du changeur que vous souhaitez calibrer.

Étape 2: Appuyez sur le bouton de codeur **[Color]**. Il peut être nécessaire d'appuyer plusieurs fois sur la touche avant que le codeur de changeur ne soit visible sur l'écran de codeur.

Étape 3: Servez-vous du codeur pour atteindre le dernier cadre du changeur.

Étape 4: Si vous êtes en mode « grossier », appuyez sur le codeur pour passer en mode « fin ». La touche tactile **{Calibrate}** apparaît parmi les touches du changeur sur l'écran LCD.

Étape 5: Contiunez à régler le cadre en mode fin jusqu'à ce qu'il soit bien centré dans la position désirée.

Étape 6: Appuyez sur **{Calibrate}** sur l'écran de codeur. La nouvelle position centrale est désormais enregistrée pour le circuit sélectionné.

Étape 7: Appuyez sur **{Last}** sur l'écran de codeur pour passer au point central du cadre précédent.

Étape 8: Vérifiez visuellement si le point central du nouveau cadre est exact. Si c'est le cas, appuyez à nouveau sur **{Last}** pour passer au cadre précédent du changeur. Dans le cas contraire, suivez à nouveau la procédure de calibrage.

Étape 9: Répétez les étapes 4 à 8 jusqu'à ce que vous ayez calibré tous les cadres.

Ajouter des mots clé dans le patch

Si vous souhaitez pouvoir rechercher des circuits par mots clé, les mots clé doivent être définis dans le patch.

Pour saisir un mot clé pour un circuit donné :

Étape 1: Appuyez sur la touche **[Displays]** située à droite de la CIA.
Étape 2: Appuyez sur **{Patch}** en bas de la CIA.
Étape 3: Appuyez sur **{Database}**.
Étape 4: Sélectionnez un circuit ou une plage de circuits dans la ligne de commande.
Étape 5: Touchez l'une des touches tactiles **{Text (1-4)}** de la CIA pour préciser le mot clé à saisir. Une liste des mots clé existants vous est notifiée. Sélectionnez un mot clé dans la liste ou appuyez sur **{New Keyword}**. Un clavier virtuel apparaît.
Étape 6: Tapez le ou les mots clé que vous souhaitez utiliser.
Étape 7: Une fois terminé, appuyez sur **[Enter]**.

Une fois les mots clé créés, ils apparaissent dans la section mots clé de la CIA lorsqu'une requête est envoyée. Pour de plus amples informations sur les requêtes de mots clé, voir *Utilisation de [Query], page 219*.

Supprimer des circuits

Il est possible de supprimer des circuits dans le patch. Supprimer des circuits est différent de dépatcher ces circuits dans la mesure où les circuits supprimés ne peuvent pas être manipulés et ne peuvent pas contenir de données. Quand les circuits sont supprimés, les numéros sont toujours affichés sur l'écran live/blind (scène/aveugle), mais la case du circuit contenant les informations de paramètres et de niveau n'apparaît plus.

Exemple :

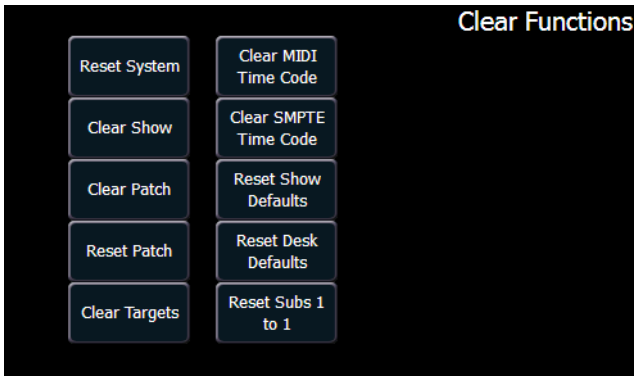
Pour supprimer des circuits dans l'écran de patch, appuyez sur :

- ***[6] [Thru] [1] [0] [Delete] [Enter] [Enter]***

Sur l'écran live/blind (scène/aveugle), les numéros de circuit sont toujours visibles mais les cases de circuit et les données de paramètre sont masquées.

Effacer le contenu du patch

Vous pouvez effacer tout le contenu du patch en accédant aux fonctions d'effacement du navigateur. Sélectionnez **{Clear}** dans le menu principal du navigateur. La fenêtre des fonctions d'effacement apparaît dans la CIA.



Pour effacer le contenu du patch, appuyez sur **{Clear Patch}**. Une confirmation vous sera demandée avant que le contenu du patch ne soit effectivement effacé.

Pour quitter l'écran des fonctions d'effacement sans effacer, appuyez à tout moment sur la touche **[Displays]** ou sélectionnez un bouton d'effacement puis **{Cancel}** dans la fenêtre de confirmation.

Créateur de projecteur

Eos vous offre la possibilité de créer votre propre type de projecteur dans le patch et de l'enregistrer dans votre conduite. Vous pouvez nommer le projecteur, lui affecter les paramètres nécessaires, définir l'adresse et la plage opérationnelle de ces paramètres, et configurer les commandes de lampe.

Le créateur de projecteur est accessible à partir du patch. Une fois qu'un projecteur a été créé, il est enregistré dans la conduite. Il *n'est pas* ajouté à la bibliothèque de projecteurs.

Pour ouvrir le créateur de projecteur :

Étape 1: Appuyez sur **[Displays]>{Patch}** pour ouvrir l'écran de patch. Vous pouvez également l'ouvrir à partir du navigateur.

Étape 2: Sélectionnez un circuit (ce ne doit pas nécessairement être un circuit du projecteur que vous créez, mais cela peut l'être) à l'aide du clavier.

Étape 3: Appuyez sur **{Type}** dans l'écran patch de la CIA. Les touches programmables de gauche changent pour afficher les options de type de projecteur.

Étape 4: Appuyez sur **{User}**. Ceci permet d'afficher des touches tactiles pour tous les projecteurs actuellement patchés dans la CIA.

Étape 5: Appuyez sur **{Edit}**. Ceci ouvre une liste indiquant les projecteurs actuellement patchés. Il s'agit du créateur de projecteur.

Number	Type	Number Of Parameters
1	Dimmer	1
2	joe's_fixture	1
3	cool_mover	4
4	Coloram_2_Scroller	4
5	Studio_Spot_575_CMY	23
6	Mac_250+_M4	16
7	Drd	10
8	VL1000_AI	20
9	new_fixture_(1)	1
10	Revolution_IM/RWM	19

Créer un nouveau projecteur

La liste du créateur de projecteur de la CIA permet de créer de nouveaux projecteurs (voir plus haut).

Pour créer un nouveau projecteur, appuyez sur **{New}**. Un nouveau projecteur sera ajouté à la fin de la liste de projecteurs.

Nommer le nouveau projecteur

Une fois que le nouveau projecteur apparaît dans la liste, il est conseillé de nommer le projecteur que vous allez créer.

Pour donner un nom à un projecteur dans la liste du créateur de projecteur :

Étape 1: Appuyez sur **[Page ▼]** pour descendre jusqu'au nouveau projecteur.

Étape 2: Appuyez sur **{Type}**. Le clavier virtuel apparaît dans la CIA.

Étape 3: Indiquez le nom de votre choix pour le nouveau projecteur sur le clavier virtuel (ou le clavier du pupitre).

Étape 4: Appuyez sur **[Enter]**. Le nom du nouveau projecteur apparaît dans la colonne « Type ».

Ajouter des paramètres

Après avoir donné un nom au projecteur, vous pouvez préciser quels paramètres il doit contenir.

Pour ajouter des paramètres à un nouveau projecteur :

Étape 1: Servez-vous des touches **[Page]** pour sélectionner le nouveau projecteur dans la liste des projecteurs.

Étape 2: Appuyez sur **{Edit}**. Ce projecteur apparaît dans un nouvel écran de la CIA.

Number	Parameter	Size	DMX	LDMX	Home	Ranges
1	Intensity	8BITS	1		0	1
2	Pan	16BITS	2	3	0	1
3	Tilt	16BITS	4	5	0	1
4	Hue	8BITS	6		0	1
5	Saturation	8BITS	7		0	1
6	Cyan	8BITS	8		0	1
7	Magenta	8BITS	9		0	1
8	Yellow	8BITS	10		0	
9	Lamp_Control	8BITS	11		0	
10	Strobe_Mode	8BITS	12		0	

Étape 3: Déterminez le nombre total de paramètres de votre projecteur. Ne comptez pas deux circuits pour les circuits 16 bit, cela sera fait à une étape ultérieure.

Étape 4: Appuyez sur **{New}** pour ajouter des emplacements de paramètre. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez autant d'emplacements que nécessaire en fonction du nombre déterminé à l'étape 1.

Remarque : *Lorsque vous appuyez sur **{New}**, l'emplacement de paramètre apparaît dans la liste avec un nom par défaut dans la colonne « Parameter » (paramètre). Vous pouvez ignorer ces paramètres par défaut, vous pourrez redéfinir leur désignation à une étape ultérieure.*

Étape 5: Servez-vous des touches **[Page]** pour naviguer jusqu'à un emplacement dont vous souhaitez modifier la désignation par défaut.

Étape 6: Une fois que vous avez sélectionné un emplacement, appuyez sur **{Parameters}**. La CIA affiche des touches tactiles représentant tous les paramètres disponibles.

a: Servez-vous des boutons **{>>}** et **{<<}** pour naviguer parmi les paramètres disponibles (dans l'ordre alphabétique).

Les touches tactiles à gauche de la CIA peuvent vous aider à accélérer votre recherche. Vous pouvez les utiliser pour afficher uniquement les paramètres concernant la catégorie **{Intensity}**, **{Focus}**, **{Color}**, **{Image}**, **{Form}**, **{Shutter}** ou **{Control}**. **{All}** permet de revenir à la liste complète des paramètres.

b: Servez-vous des boutons de catégories à gauche de la CIA pour limiter le champ de la recherche.

Étape 7: Appuyez sur la touche tactile correspondant au paramètre de votre choix dans la CIA.

Étape 8: Répétez les étapes 3 à 5 jusqu'à ce que vous ayez indiqué tous les paramètres nécessaires pour le nouveau projecteur.

S'il vous manque un emplacement de paramètre : Vous pouvez utiliser les touches **[Page]** et **{Insert}** à tout moment pour insérer un emplacement de paramètre au-dessus de l'emplacement sélectionné.

Si vous souhaitez supprimer un paramètre : vous pouvez utiliser les touches **[Page]** et **{Delete}** pour supprimer un paramètre de la liste.

Définir les circuits de paramètre

Une fois que vous avez ajouté et spécifié tous les paramètres pour le nouveau projecteur, vous pouvez définir les exigences, la taille et les plages d'adresses pour chacun d'entre eux.

Pour définir la taille (8 bit ou 16 bit) d'un paramètre quelconque :

Étape 1: Servez-vous des touches **[Page]** pour naviguer jusqu'à un paramètre dont vous souhaitez modifier la taille. Par défaut, les nouveaux paramètres sont configurés en 8 bit.

Étape 2: Une fois le paramètre sélectionné, appuyez sur **{Size}**. Ceci permet de faire passer le paramètre de 8 bit à 16 bit. Si 16 bit est sélectionné, le système applique automatiquement une valeur dans la colonne « LDMX ». Il est possible de modifier cette valeur (voir ci-dessous).

Pour définir l'adresse DMX d'un paramètre quelconque :

Vous pouvez modifier l'adresse DMX par défaut attribuée à un paramètre quelconque de la liste. Ce n'est pas l'adresse réelle qui sera utilisée une fois patchée, mais plutôt la position de l'adresse du paramètre par rapport aux autres paramètres du projecteur.

Étape 1: Naviguez jusqu'à la colonne DMX du paramètre désiré à l'aide des touches **[Page]**.

Étape 2: Saisissez l'adresse désirée sur le clavier.

ATTENTION : *Veillez à ne pas mettre d'adresse en doublon dans l'ordre DMX des paramètres du nouveau projecteur. Eos ne vous empêchera pas de faire des doublons d'adresses.*

Pour définir l'adresse LDMX d'un circuit 16 bit quelconque :

LDMX ou low-DMX est l'adresse DMX pour la deuxième moitié d'un circuit 16 bit. Dans le cadre d'une determination grossier/fin, le circuit DMX définit le réglage « grossier » et le LDMX définit le réglage « fin ».

Étape 1: Naviguez jusqu'à la colonne LDMX du paramètre désiré à l'aide des touches **[Page]**.

Étape 2: Saisissez l'adresse désirée sur le clavier.

Pour modifier le réglage Home d'un paramètre :

Vous pouvez définir la valeur « Home » d'un paramètre.

Étape 1: Naviguez jusqu'à la colonne Home du paramètre désiré à l'aide des touches **[Page]**.

Étape 2: Indiquez la valeur Home désirée (0 à 255) avec le clavier.

Editer un paramètre par plage

Vous pouvez indiquer des plages opérationnelles pour des emplacements donnés d'un paramètre quelconque (comme par exemple un changeur de couleur, un tambour de couleur, un gobo, etc.).

Ainsi, si le paramètre était « Gobo Wheel », et que le projecteur comportait un gobo à quatre emplacements, vous pouvez utiliser des plages pour déterminer les valeurs minimum/maximum de chaque emplacement. Vous pouvez également ajouter des étiquettes aux emplacements et définir les valeurs minimum/maximum qui apparaîtront dans l'écran de circuit de ce paramètre.

Pour définir les valeurs de plage d'un paramètre :

Étape 1: Servez-vous des touches **[Page]** pour naviguer jusqu'à un paramètre auquel vous souhaitez ajouter des plages.

Étape 2: Appuyez sur **{Ranges}**. La liste des plages apparaît.

Étape 3: Déterminez le nombre total d'emplacements nécessaires pour le paramètre. *Veillez à prévoir des emplacements « ouverts » lorsque c'est nécessaire.*

Étape 4: Appuyez sur **{New}** pour ajouter des plages. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez autant d'emplacements que nécessaire en fonction du nombre déterminé à l'étape 3.

Étape 5: Sélectionnez la plage et le champ que vous souhaitez éditer à l'aide des touches **[Page]**. Les champs disponibles sont :

- **Min** - indiquez la valeur minimum (0 à 255) pour l'emplacement de plage que vous êtes en train de définir.
- **Max** - indiquez la valeur maximum (0 à 255) pour l'emplacement de plage.
- **User Min** - saisissez la valeur qui sera indiquée aux utilisateurs (par exemple, ce qui sera affiché dans la vue récapitulative en live) lorsque l'emplacement est à sa valeur minimum. Les valeurs possibles vont de -9999 à 65535.
- **User Max** - indiquez la valeur qui sera affichée aux utilisateurs lorsque l'emplacement sera à sa valeur maximale. Les valeurs possibles vont de -9999 à 65535.

Étape 6: **{Label}** permet d'ajouter des étiquettes à des emplacements de plage. Ces étiquettes apparaissent sur l'écran de codeur lorsque le paramètre correspondant est affiché pour le nouveau projecteur.

Étape 7: Appuyez sur **{Done}** lorsque vous avez fini d'éditer les plages.

Copier un projecteur

Il est possible de copier un projecteur existant, puis d'éditer ses paramètres. L'éditeur de projecteur comporte un bouton **{Copy}**. Appuyer sur **{Copy}** lorsqu'un projecteur de la bibliothèque est sélectionné permet de créer une copie de ce projecteur et de lui attribuer un nouveau nom. Ce nouveau projecteur peut ensuite être édité.

Importer un projecteur personnalisé

Vous pouvez importer des projecteurs à partir d'une conduite au format ASCII, voir *Importer des conduites, page 62*.

Mettre à jour une bibliothèque

Lorsqu'une nouvelle bibliothèque est installée dans Eos (elle peut faire partie d'une mise à jour du logiciel, par exemple), les changements dans les données de la bibliothèque n'entraîneront pas automatiquement une mise à jour de vos conduites. Ceci permet d'éviter que les changements de bibliothèque n'affectent une conduite opérationnelle.

Si vous souhaitez mettre à jour les données de projecteur pour les adapter à une nouvelle bibliothèque, vous pouvez lancer le créateur de projecteur (voir *Créateur de projecteur, page 85*) et appuyer sur **{Update Lib}**. Vous devrez confirmer ce choix en cliquant sur **{Ok}** pour lancer la mise à jour ou sur **{Cancel}** pour revenir à l'écran précédent. Ceci entraîne la mise à jour des données de projecteur de la conduite avec tous les changements concernant la nouvelle bibliothèque de projecteurs.

Chapitre 6

Setup

Ce chapitre décrit les processus impliqués dans la modification de la configuration de votre système en vue de la conformer à vos préférences. Il traite également des fonctions de configuration avancées.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Ouverture du Setup*** 92
- ***Show (spectacle)*** 92
- ***Desk (pupitre)*** 97
- ***Security (sécurité)*** 102

Ouverture du Setup

Appuyez sur **[Displays] > {Setup}** pour accéder à l'écran du setup.

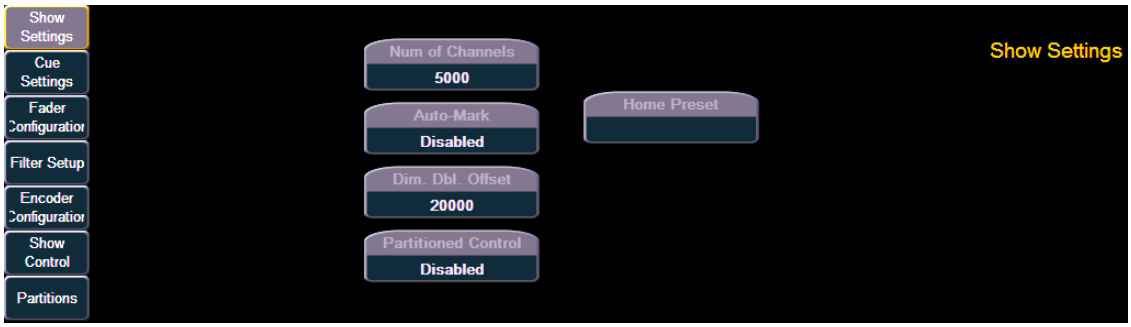
La CIA change pour afficher l'écran de setup et les touches programmables affichent les différentes sous-catégories disponibles. L'Eos affiche par défaut la configuration du spectacle, mais si vous avez changé pour afficher une autre sous-catégorie, l'Eos gardera cette vue en mémoire jusqu'à la prochaine utilisation du setup.

Les touches programmables des sous-catégories du setup sont :

- Show (spectacle)
- Desk (pupitre)
- Security (sécurité)

Show (spectacle)

Lorsque vous sélectionnez la touche programmable **{Show}**, la CIA change pour afficher l'écran suivant :



Les touches de gauche sont les catégories de configuration au sein de l'écran de configuration de spectacle. Ces catégories sont :

- Show Settings (paramètres de spectacle)
- Cue Settings (paramètres de mémoire)
- Fader Configuration (configuration des potentiomètres)
- Filter Setup (configuration des filtres)
- Encoder Configuration (configuration des codeurs)
- Show Control (contrôle de spectacle)
- Partitions

Show Settings (paramètres de spectacle)

La touche **{Show Settings}** permet d'accéder à cette catégorie.

Cinq champs s'offrent alors à vous : **{Num of Channels}**, **{Auto-Mark}**, **{Dim. Dbl. Offset}**, **{Partitioned Control}** et **{Home Preset}**. Pour modifier le réglage de l'un de ces champs, appuyez sur la touche correspondante dans la CIA pour l'activer. Si le champ nécessite une saisie de données, servez-vous du clavier. Si le champ est une option à activer/désactiver, le fait d'appuyer sur la touche permet de passer d'un état à l'autre.

Les changements effectués dans cet écran s'appliquent au système dans son intégralité et affectent également les pupitres et clients Eos raccordés à ce système.

{Num of Channels}

Ce champ permet d'accorder le nombre de circuits de votre Eos avec le nombre de circuits de votre système. L'Eos peut supporter jusqu'à 10 000 circuits au maximum. Indiquez le nombre de circuits de votre système à l'aide du clavier. Vous devez confirmer cette saisie à l'aide de la touche **[Enter]**.

{Auto-Mark}

Ceci permet d'activer/de désactiver le paramètre Automark (voir *Utilisation de Mark, page 181* pour de plus amples informations). Automark est désactivé par défaut.

{Dimmer Double Offset}

Ceci vous permet de régler le décalage d'adresse pour le doublement de gradateur. Le réglage par défaut est 20000 pour correspondre au décalage Net2 standard, y compris pour le logiciel Sensor+.

{Partitioned Control}

Permet d'activer ou de désactiver l'affectation de partitions. Cette fonction est désactivée par défaut (voir *Utilisation du contrôle partitionné, page 295* pour de plus amples informations).

{Home Preset}

Vous permet d'indiquer une présélection à utiliser comme position home pour tous les paramètres sans intensité de la présélection, au lieu des valeurs par défaut de la bibliothèque de projecteurs. Cette présélection sera appliquée à toutes les commandes « Go to Cue Out » et Home. Les valeurs d'intensité de la présélection seront ignorées. Les circuits non inclus dans la présélection affectée à la fonction home continueront à utiliser les valeurs par défaut de leur bibliothèque.

Cue Settings (paramètres de mémoire)

Cet écran vous permet de régler les temps de mémoire par défaut pour les catégories de paramètre de votre système Eos. Pour modifier un temps, touchez la touche de la CIA correspondant à la catégorie de paramètre désirée et indiquez le temps de votre choix à l'aide du clavier. Appuyer sur **[Intensity Up] [Thru]** permet de régler un temps pour toutes les catégories en une seule fois . **[At]** permet de sélectionner les temps manuels.

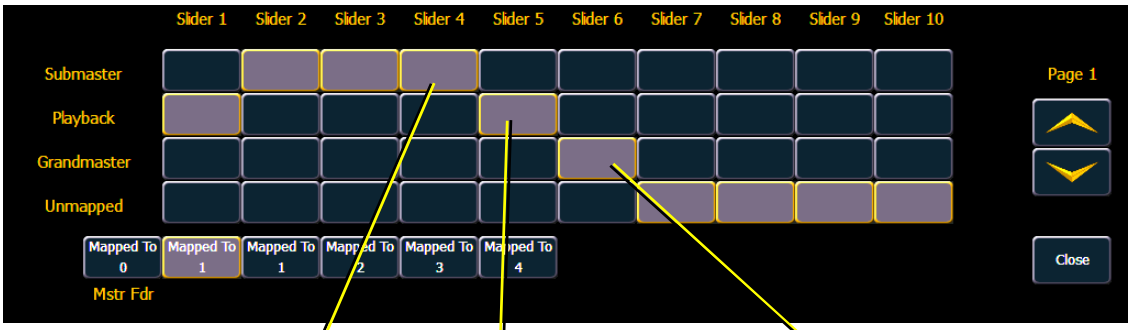
Les catégories pour lesquelles vous pouvez régler des temps par défaut sont :

- Intensity Up
- Intensity Down
- Focus
- Color
- Beam

Fader Configuration (configuration des potentiomètres)

Cet écran vous permet de définir le rôle attribué à vos potentiomètres : registre (playback), submasters ou grandmasters

Remarque : *En général, il n'est pas nécessaire d'utiliser l'écran de configuration des potentiomètres, à moins que vous n'ayez besoin de charger un grandmaster donné ou une liste de mémoires donnée sur plusieurs potentiomètres. L'affectation de listes de mémoires et de submasters peut se faire en live (scène).*



Défini comme submaster *Défini comme registre* *Défini comme grandmaster*

Lors de la modification de la configuration d'un potentiomètre quelconque, servez-vous des touches **{Page}** pour accéder à la page du potentiomètre que vous souhaitez modifier. Appuyez sur la touche appropriée (playback, submaster ou grandmaster) pour la configuration du potentiomètre désiré. Appuyez ensuite sur la touche **{Mapped to}** et indiquez le numéro vers lequel vous voulez router le potentiomètre (voir *Mapped to...*ci-dessous). Une fois vos modifications terminées, appuyez sur **{Close}.**

Pour quitter cet écran à tout moment sans sauvagarder les changements, vous devez appuyer sur **{Close}**.

Mapped to...

Cette touche permet de préciser la cible d'action d'un potentiomètre quelconque. Elle vous permet de définir la cible de potentiomètre à laquelle un curseur donné est affecté. Le routage (mapping) dépend du type de configuration de potentiomètre (playback, submaster ou grandmaster).

Submaster - 300 groupes au maximum peuvent être enregistrés. **{Mapped to}** définit le numéro du submaster qui sera commandé par le curseur indiqué. Si un curseur submaster est routé vers le n°10, le submaster 10 apparaîtra sur ce curseur lorsqu'il sera enregistré.

Grandmaster - Il n'est possible d'affecter qu'un seul grandmaster. Un grandmaster inhibe toutes les valeurs d'intensité en live (scène). Si le GM est réglé à 50%, toutes les intensités en live (sur scène) seront à 50% de leur valeur réelle. Les niveaux inhibés par le grandmaster restent sans effet sur l'enregistrement de données.

Playback (registre) - 200 registres au maximum peuvent être affectés. **{Mapped to}** peut vous permettre de faire apparaître le même registre sur plusieurs pages, car il représente un numéro de registre et non un potentiomètre donné ou un numéro de liste de mémoires. Pour changer l'emplacement routé d'un registre quelconque, appuyez sur la touche **{Mapped to}** correspondant à ce curseur et indiquez le numéro que vous souhaitez lui affecter.

Unmapped - Sélectionner unmapped pour un potentiomètre quelconque permet de laisser le potentiomètre en question ouvert et inutilisé.

Des grandmasters, submasters, et registres peuvent apparaître sur plusieurs pages de potentiomètres.

Dans un environnement à contrôle partitionné, le mapping des potentiomètres est global (à l'exception des potentiomètres master).

Remarque :

*Indiquer un emplacement **{Mapped to}** n'indique pas forcément la liste de mémoires qui sera chargée sur ce registre. Les listes de mémoires peuvent être affectées à n'importe quel registre. **{Mapped to}** détermine l'ordre dans lequel les potentiomètres seront chargés.*

Quels que soient les registres routés vers le n°1, ils se chargeront automatiquement avec la première liste de mémoires enregistrée. Tout registre routé vers le 5 se chargera automatiquement avec la cinquième liste de mémoires enregistrée, etc.

Paire de potentiomètres master

Il est également possible de faire le mapping de la paire de potentiomètres master. Ceci permet à des utilisateurs différents de charger des listes différentes sur la paire de potentiomètres master. Le mapping par défaut pour la paire est 0.

Show Control (contrôle de spectacle)

Cette section vous permet de configurer les fonctions MIDI show control, time code (MIDI ou SMPTE), analogique et série.

{SMPTE Time Code Rx}

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver (enabled ou disabled) SMPTE time code, déterminant ainsi si l'Eos peut recevoir un time code SMPTE ou non. En choisissant « Disabled » (désactivé), vous désactivez toutes les listes de time code ayant une source SMPTE. Le réglage par défaut de ce mode est « Enabled » (activé).

{MIDI Time Code Rx}

Même fonction que ci-dessus, mais avec MIDI au lieu de SMPTE. Le réglage par défaut de ce mode est « Enabled » (activé).

{Resync Frames}

Cette touche tactile permet de configurer le nombre de cadres à synchroniser avant de lancer un time code. Les réglages possibles vont de 1 à 30, le réglage par défaut est 2.

{MSC Receive}

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver la réception de MIDI Show Control à partir d'une source externe. Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

{MSC Receive Channel}

Egalement appelé ID de device, ce paramètre vous permet d'établir l'ID de device MIDI Show Control pour l'Eos. Les réglages possible pour l'ID de device vont de 0 à 126. L'Eos traitera les commandes envoyées à l'ID de device correspondant. L'Eos traitera également les commandes envoyées à l'ID de device 127 (tous les ID). Exemple :

- **{MSC Receive Channel} [5] [0] [Enter]**

{ACN - MIDI Rx ID(s)}

Ce paramètre vous permet d'indiquer les données MIDI Show Control que l'Eos recevra lorsqu'elles seront transmises sur le réseau ACN (Advanced Control Network). Une fois réglé, l'Eos recevra les données MSC de n'importe quelle passerelle ayant son « MIDI in Stream ID » réglé sur le même numéro. L'ID ACN_MIDI Receive peut être compris entre 1 et 32. Il est possible d'utiliser des plages d'ID. Exemple :

- **{ACN_MIDI Receive ID} [2] [5] [Enter]**

{MSC Transmit}

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver l'émission de données MIDI Show Control. Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

{MSC Transmit Channel}

Egalement appelé « Device ID », ce paramètre vous permet de définir l'ID de device avec lequel l'Eos transmettra les informations MIDI Show Control. L'ID de device peut prendre les valeurs 0 à 126 ou 127 (tous les ID). Exemple :

- **{MSC Transmit Channel} [5] [0] [Enter]**

{ACN - MIDI Tx ID}

Ce paramètre vous permet d'indiquer le numéro d'ID des données MIDI Show Control que l'Eos transmettra sur le réseau ACN (Advanced Control Network). Une fois réglé, l'Eos transmettra les données MSC à n'importe quelle passerelle ayant son « MIDI in Stream ID » réglé sur le même numéro. L'ID ACN_MIDI Transmit peut être compris entre 1 et 32. Il est possible d'utiliser des plages d'ID.

- **{ACN_MIDI Transmit ID} [2] [5] [Enter]**

{Analog Inputs}

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver la réception d'entrées analogiques. Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

{Relay Outputs}

Cette touche tactile permet de déterminer si l'Eos est autorisé à déclencher des relais externes. Les réglages possibles sont « Enabled » (activé) et « Disabled » (désactivé). Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

{Serial Enable}

Cette touche tactile contrôle la possibilité de recevoir des commandes série. Les réglages possibles sont « Enabled » (activé) et « Disabled » (désactivé). Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

{Serial Group Ids}

Cette touche tactile permet de configurer les ID de groupe série que l'Eos écoutera. Les ID de groupe série sont compris entre 1 et 32. L'Eos peut être configuré de manière à écouter plusieurs groupes d'ID.

- **{Serial Group Ids} [1] [+] [5] [Enter]**

Partitions

La touche **{Partitions}** de l'écran Show setup (configuration de spectacle) permet d'accéder à l'écran de partition de la CIA. Cet écran affiche toutes les partitions enregistrées, y compris les quatre partitions existantes. Pour de plus amples informations, voir *Utilisation du contrôle partitionné, page 295*.

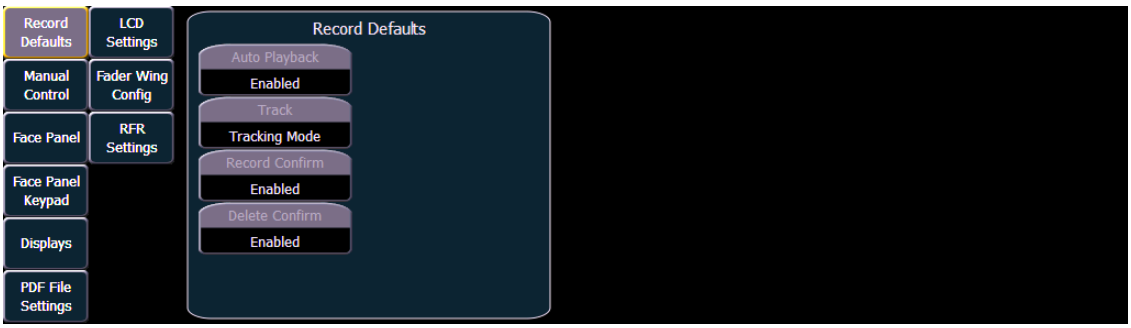
Remarque : *Les fonctions Filter setup et encoder configuration seront disponibles dans de prochaines versions.*

Desk (pupitre)

Cette touche programmable permet d'accéder à la configuration spécifique à chaque utilisateur Eos. Changer ces paramètres n'affecte pas les autres contrôleurs Eos du réseau Eos, à moins qu'ils ne soient configurés avec le même utilisateur. Ce menu de configuration offre neuf touches : **{Record Defaults}**, **{Manual Control}**, **{Face Panel}**, **{Face Panel Keypad}**, **{Displays}**, **{PDF File Settings}**, **{LCD Settings}**, **{Fader Wing Config}** et **{RFR Settings}**.

{Record Defaults}

Cet écran vous permet de modifier les paramètres généraux d'enregistrement par défaut ainsi que les temps par défaut de catégories de paramètre associés à certaines actions (**[Back]**, **[Go to Cue]**, et **[Assert]**).



Pour modifier le réglage de l'un de ces champs, appuyez sur la touche correspondante dans la CIA pour l'activer. Si le champ nécessite une saisie de données, servez-vous du clavier. Si le champ est une option à activer/désactiver, le fait d'appuyer sur la touche permet de passer d'un état à l'autre.

Auto Playback

Quand cette fonction est activée, elle entraîne la restitution automatique des mémoires et des submasters au fur et à mesure qu'ils sont enregistrés et libère la commande manuelle. Pour que les submasters puissent être restitués automatiquement, les curseurs doivent être au maximum. Ce champ n'offre que deux options, « Enabled » (activé) et « Disabled » (désactivé). Quand la fonction auto playback est désactivée, tous les niveaux manuels sont maintenus et les mémoires doivent être chargées et exécutées sur les potentiomètres de registre. Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

Track

Ce champ vous permet de passer du mode tracking (suivi) au mode cue only (mémoire uniquement) et inversement (voir *Track / Cue Only, page 5*). Le réglage par défaut est « Tracking » (suivi).

Record Confirm

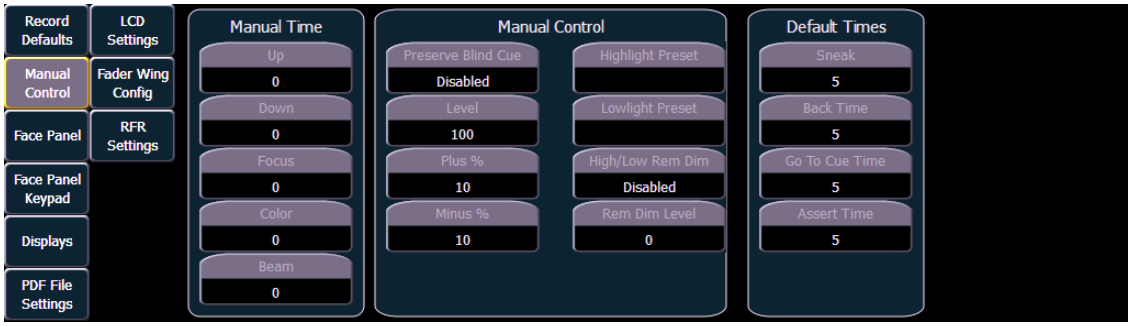
Ce paramètre vous permet d'activer ou de désactiver l'action de confirmation lors d'un enregistrement sur une cible contenant déjà un enregistrement précédent. Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

Delete Confirm

Ce champ vous permet d'activer ou de désactiver la demande de confirmation avant d'exécuter une commande de suppression. Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

{Manual Control}

Cette touche donne accès à la configuration de la commande manuelle Eos.



Manual Time (temps manuels)

Cette section vous permet de modifier les temps par défaut pour les changements manuels ayant lieu en live (sur scène). Il est possible de fixer un temps donné pour chaque catégorie de paramètre (Intensity Up, Intensity Down, Focus ; Color et Beam). Vous pouvez utiliser la touche **[Thru]** pour saisir une valeur pour toutes les catégories.

- ***{Int Up} [Thru] [9] [Enter]***

La valeur par défaut pour toutes les catégories est 0 seconde.

Manual Control (commande manuelle)

Cette section vous permet de spécifier des valeurs pour certains boutons ou paramètres utilisés par la commande manuelle. Pour changer une valeur, touchez la touche correspondante de la CIA et servez-vous du clavier pour saisir la nouvelle valeur. Les champs disponibles sont :

Preserve Blind Cue (protéger mémoire aveugle) - Ceci permet au pupitre de rappeler la dernière mémoire sélectionnée en aveugle lorsque vous retournez en mode blind (aveugle). Par défaut, cette fonction est désactivée.

Level (niveau) - Ceci permet de régler le niveau pour la touche **[Level]**. Les valeurs saisies peuvent être comprises entre 0 et 100. La valeur par défaut est 100.

Plus% - Ceci fixe le niveau de la touche **[+%]** , qui augmentera le circuit sélectionné du pourcentage fixé. Les valeurs saisies peuvent être comprises entre 0 et 100. Le réglage par défaut est 10%.

Minus% - Ceci fixe le niveau de la touche **[-%]** , qui diminuera le circuit sélectionné du pourcentage fixé. Les valeurs saisies peuvent être comprises entre 0 et 100. Le réglage par défaut est 10%.

Highlight Preset - Ce champ permet de préciser quelle présélection sera utilisée pour toutes les commandes highlight.

Lowlight Preset - Ce champ permet de préciser quelle présélection sera utilisée pour toutes les commandes lowlight.

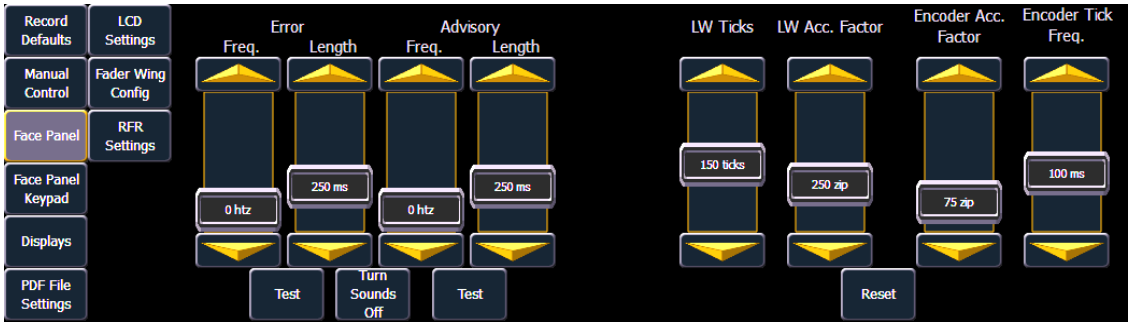
High/Low Rem Dim - Ceci active un Remainder Dim lorsque vous donnez une commande highlight ou lowlight, ce qui bloque temporairement les circuits ne participant pas à High/Low.

Rem Dim Level - Ceci vous permet de fixer le niveau de toutes les commandes remainder dim. La valeur par défaut est 0.

Default Times (durées par défaut)

Cette section vous permet de changer les durées par défaut pour les commandes sneak et les temps de réponse des fonctions respectives basés sur une catégorie de paramètre. Le réglage par défaut pour ces temps est 5 secondes, sauf pour le temps de retour (back time) qui utilise une valeur par défaut de 1 seconde.

{Face Panel}



Sons

Il est possible de régler la fréquence et la durée des signaux sonores produits par l'Eos. Ces signaux sont qualifiés de sons d'erreur ou d'avis sonores. Ces deux types de son peuvent être réglés à partir de cet écran de configuration dans la CIA.

Pour régler un son, déplacez le curseur virtuel avec votre doigt (ou la souris) dans la CIA. Pour écouter le résultat, appuyez sur la touche **{Test}** correspondant au type de son et située sous les curseurs.

La touche **{Turn Sounds Off}** permet de couper tous les sons, sons d'erreur ou avis sonores. La zone relative aux sons sera remplacée par une touche tactile **{Turn Sounds On}** permettant de réactiver les signaux sonores dans l'Eos.

Tambour de niveau

Cet écran permet également de régler l'incrémentation et l'effet d'accélération du tambour de niveau.

Le curseur marqué « LW ticks » permet de régler le nombre de crans dans un tour complet du tambour. Vous pourrez ainsi augmenter ou diminuer l'amplitude de l'effet du tambour de niveau. Un réglage élevé augmentera l'amplitude du changement occasionné par un tour de tambour, tandis qu'un réglage bas diminuera cette amplitude, permettant ainsi de faire des réglages plus fins à l'aide du tambour. La plage des valeurs possibles va de 50 à 255 crans. La valeur par défaut est 150.

L'Eos offre également une fonction de réglage de l'accélération pour le tambour de niveau. Cette fonction vous permet de régler la sensibilité du tambour aux réglages rapides en autorisant un écrasement temporaire du réglage de nombre de crans. Le niveau d'accélération du tambour se règle à l'aide du curseur virtuel marqué « LW Acc. Factor ». Plus le niveau de ce curseur est bas, plus le tambour est sensible à l'accélération. Plus le niveau est haut, moins le tambour est sensible. Avec un niveau bas, plus vous tournez le tambour rapidement, plus le changement occasionné par

un tour de tambour sera grand. Quand le mouvement s'arrête, le réglage normal du nombre de crans est remis en vigueur.

Codeur

De la même manière qu'avec « LW Acc. Factor » (voir ci-dessus), le facteur d'accélération des codeurs permet de régler l'accélération de tous les codeurs.

Le niveau d'accélération des codeurs se règle à l'aide du curseur virtuel marqué « Encodeur Acc. Factor ». Plus le niveau de ce curseur est bas, plus le tambour est sensible à l'accélération. Plus le niveau est haut, moins le tambour est sensible.

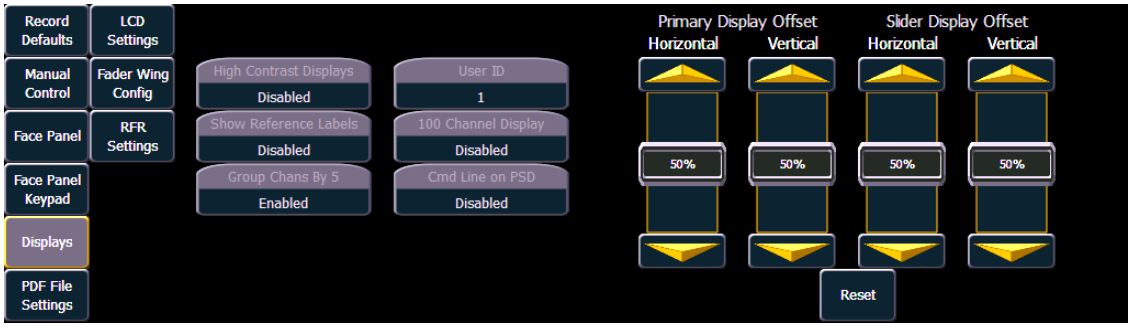
« Encoder Tic Freq. » peut être utilisé pour augmenter ou diminuer le nombre de crans dans un tour complet du codeur.

{Face Panel Keypad}

Cet écran vous permet de régler les paramètres auto repeat (delay et vitesse) pour le clavier de façade.

{Displays}

Cette touche vous donne accès aux paramètres d'affichage Eos.



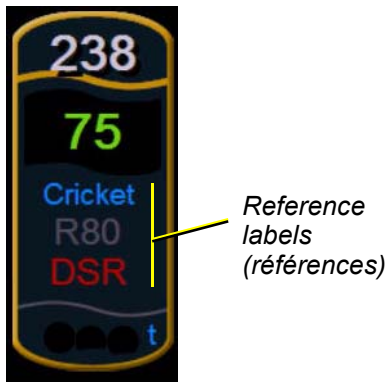
Affichage à contraste élevé

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver cette fonction. Quand cette fonction est activée, elle assure un affichage à fort contraste des numéros de mémoire et de circuit, et permet d'afficher les valeurs suivies avec un magenta plus soutenu.

Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

Show Reference Labels (afficher les références)

Cette touche tactile permet d'activer ou de désactiver cette fonction. Lorsque cette fonction est active, les cibles d'enregistrement référencées (comme des présélections ou des palettes) avec des étiquettes pourront afficher leurs étiquettes dans l'écran live/blind (scène/aveugle) au lieu de leur type de cible et de leur numéro. La touche **[Label]** permet d'alterner entre les différentes vues possibles.



Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

Group Chans By 5 (regrouper les circuits par groupes de 5)

Ce champ vous permet d'activer/désactiver le regroupement des circuits par groupes de cinq dans la vue récapitulative en live (scène).

Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

User Id (ID utilisateur)

Vous pouvez changer l'ID utilisateur du pupitre en sélectionnant cette touche et en saisissant un numéro à l'aide du clavier. Pour plus de renseignements sur l'ID utilisateur, voir *A propos de l'ID utilisateur, page 294*.

100 Channel Display (affichage 100 circuits)

Cette fonction permet d'afficher simultanément 100 circuits dans la vue récapitulative en live. Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

Cmd Line on PSD (ligne de commande sur PSD)

Cette fonction permet d'afficher une ligne de commande supplémentaire sur l'écran d'état de la restitution (PSD). Le réglage par défaut est « Disabled » (désactivé).

Display Adjustments (réglages d'affichage)

Cette option vous permet de régler le décalage de l'écran principal (Primary Display Offset) et de l'écran de curseur (Slider Display Offset). Chaque décalage offre deux réglages séparés pour le décalage horizontal et le décalage vertical. Une touche **{Reset}** permet de revenir aux réglages d'usine.

{PDF File Settings}

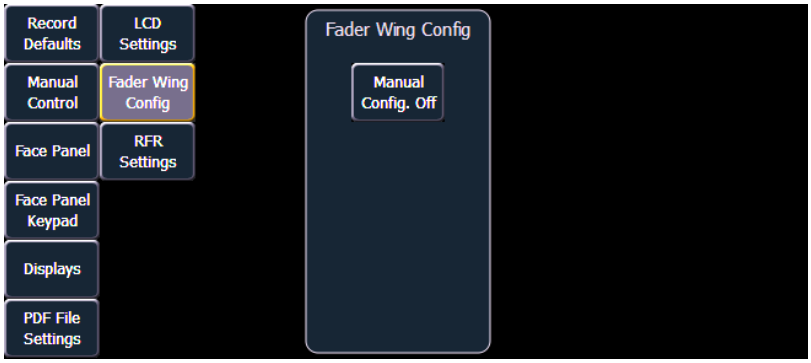
Cet écran vous permet de sélectionner l'orientation et le type de papier pour les fichiers PDF.

{LCD Settings}

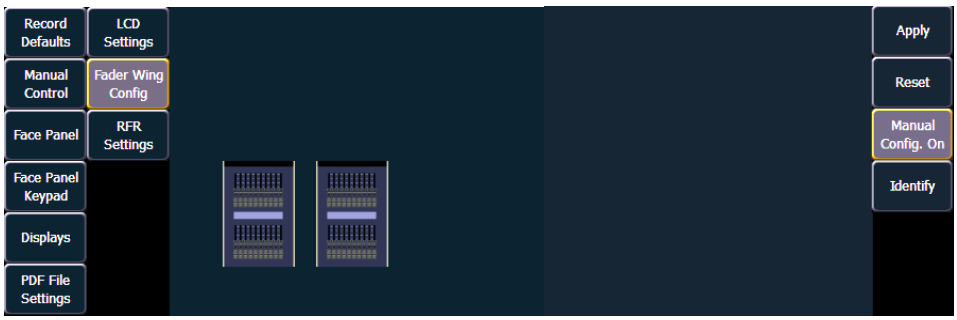
Cet écran vous permet de régler la luminosité et le contraste pour les écrans LCD des modules de potentiomètres.

{Fader Wing Config}

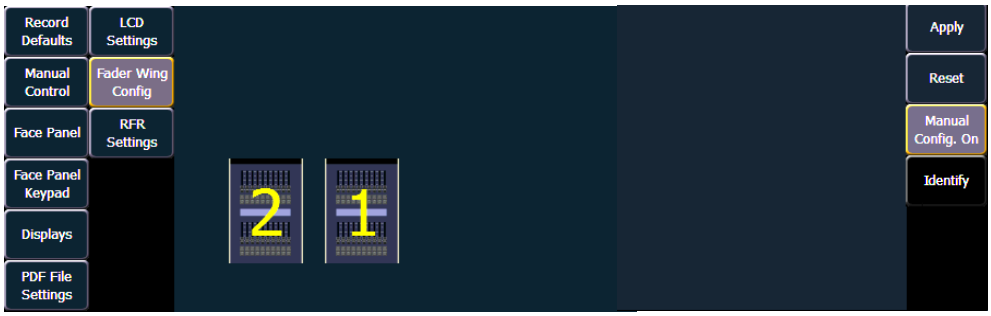
Cet écran vous permet de configurer manuellement la position des modules de potentiomètres reliés à l'Eos. Par défaut, le pupitre configure automatiquement les modules. Pour les configurer manuellement, vous devez cliquer sur la touche programmable **{Manual Config. Off}** .



Cliquer sur la touche **{Manual Config. Off}** active la configuration manuelle et affiche l'écran de configuration des modules de potentiomètres.



Cliquer sur **{Identify}** permet d'afficher les numéros sur les écrans de chaque module pour faciliter la configuration. Les numéros n'identifient pas les modules selon leur ordre réel. L'ordre est déterminé de gauche à droite. Le module le plus à gauche contient les premiers potentiomètres.



Cliquez sur les modules et faites-les glisser en fonction de la disposition de votre installation. Cliquez sur **{Apply}** pour sauvegarder les changements. Cliquer sur **{Reset}** permet de restaurer la dernière configuration sauvegardée. **{Manual Config. On}** permet de désactiver la configuration manuelle, il vous faudra redémarrer l'application avant que le pupitre ne puisse configurer automatiquement les modules.

{RFR Settings}

Cet écran permet d'autoriser les connexions RFR. Le réglage par défaut est « Enabled » (activé).

Security (sécurité)

Cette fonction sera disponible dans une prochaine version.

Chapitre 7

Commandes manuelles de base

L'Eos offre différentes manières de sélectionner et de piloter les circuits de contrôle. Ce chapitre décrit les nombreuses manières de sélectionner des circuits et de manipuler les conduites avec l'Eos.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Sélectionner des circuits*** 104
- ***Réglage de l'intensité*** 108
- ***Commande manuelle des paramètres sans intensité (NP)*** 110
- ***Home*** 123
- ***Lamp Controls (commandes de lampe)*** 125
- ***Utilisation de [+%] et [-%]*** 126
- ***Remainder Dim*** 127
- ***Highlight et Lowlight*** 129
- ***Sneak*** 130
- ***Flip*** 130
- ***Touches « Select »*** 131
- ***Channel Check*** 132
- ***Address at Level*** 132
- ***Utilisation de {Move To}*** 133

Sélectionner des circuits

L'Eos offre différentes manières interactives de sélectionner des circuits, notamment avec le clavier, les sélections directes et l'écran tactile.

A la suite d'une action non liée à la commande manuelle, comme l'enregistrement de groupes ou de listes de mémoires, ou la mise à jour d'une cible d'enregistrement, etc., les circuits sont désélectionnés. Vous pouvez également appuyer sur **[Clear] (annuler)** après une ligne de commande terminée pour annuler la sélection de circuit en cours.

Sélectionner des circuits à partir du clavier

Le clavier est l'outil de sélection de circuits par défaut, aucune touche spécifique de circuit n'est donc fournie. Il est possible de sélectionner des circuits sur le clavier à l'aide des touches **[+]** et/ou **[-]** et **[Thru]** pour une sélection de circuits consécutifs ou non.

Les exemples suivants illustrent différentes méthodes de sélection de circuits à partir du clavier :

- **[5] [Enter]** - sélectionne le circuit 5.
- **[5] [+] [7] [Enter]** - sélectionne les circuits non consécutifs 5 et 7.
- **[5] [+] [9] [Enter]** - sélectionne les circuits 5 à 9.
- **[2] [Thru] [8] [-] [5] [Enter]** - sélectionne la plage de circuits 2 à 8, à l'exception du circuit 5.
- **[-] [6] [Enter]** - supprime le circuit 6 de la sélection en cours.
- **[-] [1] [Enter]** - ajoute le circuit 1 à la liste de circuits en cours.

Remarque : *Vous pouvez utiliser **[+]** et/ou **[-]** plusieurs fois pour ajouter ou supprimer des circuits de la sélection. Les listes **[Thru]** peuvent être saisies dans l'ordre croissant ou décroissant.*

Remarque : *La commande **[Thru]** utilise l'état flexichannel en cours. Les circuits ne faisant pas partie du mode flexichannel (à l'exception du mode de circuits sélectionnés) ne sont pas inclus dans une plage thru. **[Thru] [Thru]** peut être utilisé pour récupérer tous les circuits de la plage, même s'ils ne sont pas dans le mode flexi en cours.* *Reportez-vous à la section « Utilisation de flexichannel », page 41.*

[Next] et [Last]

Les boutons **[Next]** et **[Last]** étendent et réduisent la sélection de circuits. Si un seul circuit est sélectionné, **[Next]** étend la sélection de circuits au circuit suivant, tandis que **[Last]** réduit la sélection d'un circuit.

Sélectionnez le circuit 10, puis modifiez la sélection pour passer au circuit 11 à l'aide de la touche **[Next]** :

- ***[1] [0] [Enter]***

Le circuit 10 est sélectionné avec un cadre doré entourant le circuit, le numéro de circuit est indiqué en blanc.

- ***[Next]***

Le circuit 11 est désormais sélectionné avec un cadre doré et son numéro indiqué en blanc tandis que le circuit 10 n'est plus sélectionné.

Si aucun circuit n'est sélectionné quand vous appuyez sur **[Next]** ou **[Last]**, le circuit 1 sera sélectionné. Quand un groupe de circuits est sélectionné, appuyer sur **[Next]** ou **[Last]** permet de sélectionner le premier ou le dernier circuit de la liste de circuits.

Exemple :

Les circuits 11 à 20 sont sélectionnés :

- ***[Next]***

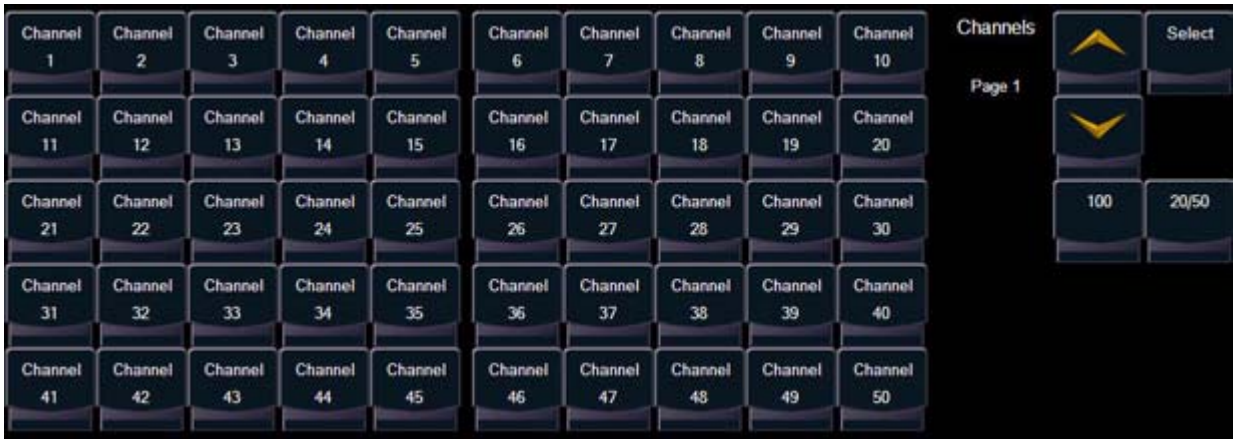
Les circuits 11 à 20 sont toujours la liste de circuits spécifiée, mais seul le circuit 11 est sélectionné pour les commandes. Vous pouvez désormais appuyez plusieurs fois à la suite sur **[Next]** ou **[Last]** pour parcourir la liste. Appuyez sur **[Select Last]** pour resélectionner l'intégralité de la plage.

Remarque : *[Next] et [Last] travaillent avec l'état flexichannel en cours.* *Reportez-vous à la section « Utilisation de flexichannel », page 41.*

Sélectionner des circuits à partir des sélections directes

Les touches de sélection directe permettent de sélectionner des circuits, groupes, palettes, mémoires, effets et macros à l'aide d'une seule touche. L'Eos offre la possibilité d'afficher une série de 20, 50 ou 100 circuits sur les écrans de sélection directe avec des boutons de pagination pour faciliter le défilement. *Reportez-vous à la section « Utilisation des sélections directes », page 31.*

Faites passer une des touches de sélection directe en mode circuit en appuyant sur la touche **{Select}** puis **{Channels}**. Quand les circuits sont rattachés aux sélections directes, vous pouvez en sélectionner un tout simplement en appuyant sur la touche tactile correspondant au circuit en question. La ligne de commande indique le circuit adéquat et la touche de sélection directe sélectionnée devient grise.



Contrairement à la sélection de circuits à partir de la ligne de commande, la sélection de circuits par les touches de sélection directe est un processus additif. Quand un circuit est sélectionné, il s'ajoute à la sélection en cours. Pour sélectionner un seul circuit et désélectionner tous les autres, appuyez deux fois sur le bouton du circuit.

Exemple :

Si les circuits **[1] [Thru] [5]** sont sélectionnés à partir du clavier, appuyer sur **{Channel 6}** dans les sélections directes permet d'ajouter le circuit 6 à la sélection en cours.

Si les circuits **[1] [Thru] [5]** sont sélectionnés à partir du clavier, appuyer sur **{Channel 6} {Channel 6}** dans les sélections directes permet de désélectionner les circuits 1 à 5 et de sélectionner uniquement le circuit 6.

Les exemples suivants illustrent les différentes méthodes de sélection de circuits à partir des sélections directes :

- **{Channel 1}** - ajoute le circuit 1 à la sélection en cours, s'il n'est pas déjà sélectionné.
  - C'est exactement comme appuyer sur **[+] [1] [Enter]** sur le clavier. Cependant, si le circuit 1 était déjà sélectionné quand vous avez appuyé sur **{Channel 1}**, ceci entraînera la suppression du circuit 1 de la sélection en cours.
- **{Channel 5} {Channel 6}** - ajoute les circuits 5 et 6 à la sélection en cours.
  - C'est exactement comme appuyer sur **[+] [5] [+] [6] [Enter]** sur le clavier.
- **{Channel 5} {Channel 5}** - sélectionne le circuit 5 et désélectionne tous les autres circuits.
  - C'est exactement comme appuyer sur **[5] [Enter]** sur le clavier, une fois l'instruction précédente terminée.

Modules de touches

Lors de l'utilisation du module de touches, maintenir une touche de circuit enfoncée et appuyer sur une autre touche de circuit permet de sélectionner ces deux circuits et tous les circuits entre deux, comme la commande **[Thru]** du clavier.

Remarque : *Cette fonction n'est pas possible sans l'utilisation du module de touches.*

Mode Century (centaine)

Le mode centaine vous permet d'afficher jusqu'à 100 éléments simultanément sur l'écran LCD1. Il vous permet également de passer rapidement à des numéros plus élevés à l'aide des touches de milliers.

Sur l'écran LCD 1, un bouton tactile **{100}** vous permet d'activer le mode centaine. Quand vous appuyez sur cette touche, l'écran LCD1 affiche une série de 10x10 sélections directes. Dix boutons centaine (century) apparaissent également pour vous donner un accès direct à des banques de sélections directes (par tranche de 100) en fonction de leur numéro. Ainsi, appuyer sur **{201}** permet d'afficher les sélections directes de 201 à 300 pour la série sélectionnée, **{301}** affiche les sélections directes de 301 à 400 et ainsi de suite.

De plus, cinq touches millier (millennium) apparaissent pour donner accès aux touches centaine (century) des milliers suivants sur les sélections directes. Ainsi, appuyer sur **{2001}** permet de changer les touches centaine à appliquer aux sélections directes 2001 à 3000, appuyer sur **{3001}** permet d'accéder à la plage 3001 à 4000, et ainsi de suite.

Comme pour toutes les séries de sélections directes, vous pouvez utiliser la touche tactile **{select}** pour choisir les options que vous souhaitez afficher sous le mode centaine (par exemple : circuits, groupes, palettes, mémoires).

Offset

{Offset} est une fonction utilisée pour sélectionner une plage de circuits à partir d'une sélection de circuits plus étendue. Pour que la fonction offset puisse fonctionner, vous devez préalablement sélectionner un groupe de circuits avant d'appuyer sur **{Offset}**. Quand vous appuyez sur **{Offset}**, les touches programmables changent et deviennent : **{Even}**, **{Odd}**, **{Reverse}**, et **{Random}**. Ces touches, combinées aux touches numériques du clavier, permettent de créer des décalages (offset) de circuit. Ces commandes de circuit peuvent être combinées avec les fonctions d'enregistrement de groupe.

Les exemples suivants illustrent le fonctionnement de la fonction offset :

- **[1] [Thru] [10] {Offset} {Even} [Enter]** - sélectionne les circuits 2, 4, 6, 8, 10.
- **{Channel 1} & {Channel 9} {Offset} {Reverse} [Enter]** - avec les modules de touches sur les sélections directes, ceci sélectionne les circuits 1 à 9 dans l'ordre décroissant.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} [3] [Enter]** - à partir du groupe sélectionné, cette syntaxe permet de sélectionner les circuits 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, soit un décalage d'un circuit sur trois par rapport à la sélection.
- **{Group 5} {Offset} {Random} [Enter]** - sélectionne tous les circuits du groupe 5 et les classe dans un ordre aléatoire. Cette sélection peut être utilisée de façon temporaire ou enregistrée dans un nouveau groupe.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Even} {Random} [Enter]** - sélectionne tous les circuits pairs dans la plage sélectionnée et les classe dans un ordre aléatoire.
- **{Offset} [4] [Enter]** - sélectionne un circuit sur quatre dans la sélection en cours.

Réglage de l'intensité

L'intensité d'un circuit peut être saisie à partir du clavier, ou encore réglée avec une palette d'intensité (si vous en avez programmé une) ou avec un tambour de niveau. Appuyer sur **[At]** après une sélection de circuit implique l'ajout d'une valeur d'intensité aux circuits sélectionnés. Vous pouvez également employer la touche **[Full]** pour amener les circuits sélectionnés à l'intensité maximale, ou la touche **[Out]** pour appliquer un fondu.

Les touches **[Level]**, **[+%]** et **[-%]** permettent de modifier la valeur d'intensité des circuits sélectionnés. Chacune de ces touches est réglée à une valeur spécifique définie dans le **Setup** (*{Manual Control}, page 98*).

- **[Level]** est réglé par défaut au maximum (intensité de 100%).
- **[+%]** et **[-%]** sont réglés par défaut sur une valeur de 10 points.

Les exemples suivants illustrent les différentes manières de régler l'intensité :

- **[1] [+] [3] [At] [5] <0> [Enter]** - sélectionne les circuits 1 et 3, et règle le niveau d'intensité à 50%.
- **[1] [Thru] [5] [-] [4] [Full] [Enter]** - sélectionne la plage de circuits 1 à 5, à l'exception du circuit 4, et règle l'intensité au maximum.
- **[1] [Thru] [8] [At] [+] [3] [Enter]** - ajoute 30% à toutes les intensités de la sélection de circuits. Si les intensités étaient à 50%, elles passeront alors à 80%. Si les circuits 1, 3 et 5 étaient à 30% et le circuit 4 à 50%, ils passeront respectivement à 60% et 80%.
- **[5] [Thru] [8] [At] [/] [3] [Enter]** - réduit toutes les intensités de la sélection de circuits en cours de 30% par rapport à leur valeur actuelle.
- **[1] [Thru] [4] [At] [/] [1] [3] [0] [Enter]** - augmente les intensités de la sélection de circuits en cours de 30% par rapport à leur valeur actuelle. Si les circuits 1 à 4 avaient une intensité de 40%, ceci augmente le niveau d'intensité de 30% pour l'amener à une valeur de 52%.
- **[2] [+] [5] [**tambour de niveau**]** - faites monter le tambour de niveau pour augmenter l'intensité, abaissez-le pour faire baisser l'intensité.
- **[1] [Level]** - sélectionne le circuit 1 et le règle au niveau fixé dans le **Setup**.
- **[Group] [9] [Out]** - sélectionne tous les circuits du groupe 9 et règle l'intensité de ces circuits sur zéro.
- **[1] [0] [At] [At]** - sélectionne le circuit 10 et fixe son intensité au maximum.

Tant que les circuits restent sur la ligne de commande, vous pouvez les soumettre à des commandes sans devoir les resélectionner à chaque fois.

Exemple :

- ***[1] [thru] [5] [Full] [Enter]***

Les circuits sélectionnés sont mis en surbrillance sur fond doré avec le texte en blanc et les valeurs d'intensité en rouge (ce qui indique des données manuelles). Vous pouvez continuer à modifier les circuits 1 à 5 car ils sont toujours sélectionnés et affichés sur la ligne de commande.

- ***[-%] [-%]***

Cette commande permet de réduire l'intensité des circuits 1 à 5 de 20%. Cette commande est à terminaison automatique.

- ***[at] [7] [5] [Enter]***

Vous pouvez continuer à manipuler les circuits sélectionnés tant que les circuits sont sélectionnés et affichés sur la ligne de commande.

Tambour de niveau

Vous pouvez régler l'intensité pour les circuits ou adresses sélectionnés avec le tambour de niveau. Faire tourner le tambour de niveau vers le haut augmente l'intensité. Faire tourner le tambour vers le bas (vers vous) permet de diminuer l'intensité.

Commande manuelle des paramètres sans intensité (NP)

Les paramètres sans intensité peuvent être réglés avec un certain nombre de commandes, notamment via le clavier, les touches de la zone centrale d'information (CIA) et les codeurs.

Ecran de paramètres

L'écran de paramètres dans la CIA affiche uniquement les paramètres disponibles dans les devices patchés. Quand des circuits sont sélectionnés, l'écran de paramètres change pour afficher uniquement les paramètres correspondant aux circuits sélectionnés.

Les paramètres se répartissent dans les catégories suivantes : Intensity, Focus, Color et Beam. Chaque catégorie de paramètre est représentée par des boutons en bas de la CIA. Ces boutons vous permettent de sélectionner d'une seule touche l'intégralité de la collection de paramètres pour la catégorie concernée. Vous pouvez également sélectionner individuellement un paramètre d'une catégorie donnée en utilisant la touche tactile correspondant à ce paramètre sur l'écran de paramètres.

Beam offre trois sous-catégories correspondant à la manière dont les codeurs sont routés. Il s'agit de **{Shutter}**, **{Image}** et **{Form}**. Ces sous-catégories sont représentées par des touches tactiles sur la CIA. Appuyer sur ces touches vous permet de sélectionner tous les paramètres de ces sous-catégories.

Sur la CIA, dans le coin supérieur gauche, vous remarquez la touche **{All NPs}**. Quand vous appuyez dessus, cela permet de récupérer tous les paramètres sans intensité pour pouvoir les éditer.

Voici quelques exemples d'utilisation des touches tactiles de paramètres :

- **[1] {Iris} [5] [Enter]** - Positionne le paramètre d'iris du circuit entre 1 et 50%.
- **[Group] [4] {Zoom} {Edge} [Out] [Enter]** - Ramène les valeurs zoom et edge de tous les appareils du groupe 4 à 0%.

Réglage des paramètres avec le clavier

Quand la CIA est en mode paramètre, il est possible de donner des valeurs numériques à tous les paramètres des circuits sélectionnés par l'intermédiaire du clavier. Les devices linéaires peuvent recevoir des instructions de 0 à 100, pan et tilt sont commandés respectivement de -270 à 270 et de -135 à 135. Les commandes de saturation vont de 0 à 360 et les commandes de teinte (Hue) de 0 à 100. CMY et RGB vont de 0 à 255.

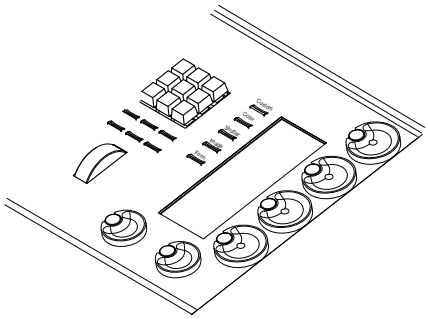
Quand aucun circuit n'est sélectionné, la CIA affiche tous les paramètres disponibles dans le système d'éclairage. Quand des circuits sont sélectionnés, la CIA limite l'affichage aux paramètres concernant la sélection. Si des circuits sélectionnés comportent différents types de devices, comme des projecteurs spots et des projecteurs wash, la CIA affiche tous les paramètres disponibles. Les paramètres qui ne sont pas disponibles pour tous les circuits sont grisés.

Les exemples suivants illustrent la façon de régler les valeurs de paramètre avec le clavier :

- **[5] {Iris} [5] {Zoom} [6] [5] {Edge} [5] [Enter]** - règle le circuit 5 avec une valeur d'iris de 50%, une valeur de zoom de 65% et une valeur edge de 50%.

Remarque : *Appuyer sur un codeur permet de placer le paramètre associé dans la ligne de commande pour pouvoir effectuer une saisie numérique.*

Réglage des paramètres sans intensité avec les codeurs



Les codeurs constituent un moyen rapide de modifier les valeurs en cours des paramètres sans intensité. Les deux codeurs du bas commandent toujours les fonctions pan et tilt. Les quatre codeurs verticaux peuvent être affectés à des pages grâce aux cinq boutons de pages de codeurs le long de l'écran LCD correspondant.

Ces cinq boutons sont : **[Custom]**, **[Color]**, **[Shutter]**, **[Image]** et **[Form]**.

Form, Image et Shutter sont des sous-catégories de la catégorie de paramètre plus vaste Beam.

- **Custom** - comprend intensité et vitesse d'intensité.
- **Color** - comprend toutes les commandes de mélange de couleurs (CMY, RGB, HS), de sélecteurs, de tambours de couleurs, ainsi que les effets de couleur.
- **Shutter** - comprend tous les dispositifs de découpe pour projecteurs.
- **Image** - comprend tout ce qui tombe dans le faisceau, comme les gobos, les roues d'effets, etc.
- **Form** - comprend tous les paramètres affectant la qualité ou la taille du faisceau, comme edge, zoom, iris, IMF, frost, etc.

L'écran LCD à gauche des codeurs indique les paramètres contrôlés par ces derniers et fournit des informations supplémentaires sur l'état de ces paramètres. Les pages de codeur indiquent les paramètres concernant les appareils du patch de spectacle. Lorsque vous accédez à une page de paramètres, les commandes non disponibles pour les circuits sélectionnés n'apparaissent pas.

Ecran tactile de codeur

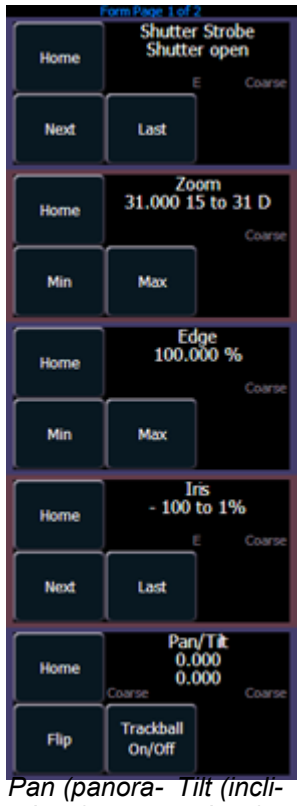
L'écran tactile de codeur affiche la catégorie de paramètre active chargée sur les codeurs telle que sélectionnée par les touches de page. Chaque codeur dispose d'une section de commande associée sur l'écran LCD, cette section fournit des indications visuelles sur :

- le paramètre qu'elle contrôle,
- le réglage en cours (valeur) du paramètre,
- et le mode en cours si le codeur contrôle plusieurs fonctions.

Exemple :

L'image de droite illustre l'écran de codeur affichant une page du paramètre Form pour projecteur de type Martin Mac 700.

- Le codeur 1 contrôle Shutter/Strobe.
- Le codeur 2 contrôle Zoom.
- Le codeur 3 contrôle Edge.
- Le codeur 4 contrôle Iris.
- Les codeurs 5 et 6 contrôlent respectivement Pan et Tilt.



codeur 1

codeur 2

codeur 3

codeur 4

Pan (panora-mique)

Tilt (incli-naison)

Appuyer à nouveau sur **[Form]** permet de charger d'autres options de paramètre Form sur les codeurs lorsque ces options sont disponibles.

Coarse (grossier)/Fine (fin)

Vous trouverez à côté du nom de chaque paramètre l'indication d'un contrôle grossier (coarse) ou fin (fine). Par défaut, il s'agit de contrôle grossier. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit d'appuyer sur le centre du codeur.

- contrôle grossier – permet des changements de plus grande ampleur pour les paramètres non segmentés et augmente/diminue les paramètres non segmentés de cadres complets. Dans ce mode, le codeur offre une certaine résistance, ce qui vous permet de bien sentir le passage d'un cadre à un autre.
- contrôle fin – offre un contrôle illimité et très détaillé. Utilisé dans ce monde, le codeur n'est pas couplé et permet un contrôle fluide et précis.

Pagination des codeurs

Le nombre de pages de chaque catégorie est affiché en bleu en haut de l'écran. Vous pouvez accéder directement à la page de votre choix en appuyant sur le bouton de page de codeur et sur un numéro de page. Exemple :

- **{Form} & [3]** - ceci vous amène directement à la troisième page de la catégorie Form.

Les informations fournies par l'écran LCD des codeurs sont justes dans la mesure où les informations de patch pour ce circuit sont justes. Par exemple, lorsque vous travaillez avec des changeurs de couleur, les cadres standard du fabricant seront affichés, à moins que vous n'ayez créé un changeur personnalisé pour le circuit sélectionné dans le patch à l'aide de l'éditeur de changeur.

Lorsque vous avez créé un nouveau changeur ou tambour dans le patch d'un circuit quelconque et que ce circuit est sélectionné, l'information personnalisée est affichée sur l'écran LCD correspondant. *Reportez-vous à la section « Créer un nouveau changeur ou tambour », page 81.*

Les pages de codeur changent en fonction des circuits sélectionnés. Voici quelques scénarios expliquant certaines conditions de fonctionnement possibles :

- Les paramètres qui sont dans le patch du spectacle mais ne s'appliquent pas aux circuits sélectionnés sont supprimés. Le nom de paramètre sera affiché en gris, mais les commandes seront masquées car elles ne s'appliquent pas au circuit sélectionné.
- Quand un groupe de circuits est sélectionné avec certains paramètres similaires et d'autres non, voilà ce qui se passe :
  - les paramètres partagés par tous les circuits sélectionnés sont affichés en blanc, avec un contrôle pour tous les circuits.
  - les paramètres disponibles seulement pour certains des circuits sélectionnés sont affichés en gris, toutes les commandes disponibles sont indiquées. Vous pouvez utiliser ces commandes, mais les circuits pour lesquels certains paramètres ne sont pas disponibles ne répondront pas à vos actions.
  - les paramètres disponibles sur aucun des circuits sélectionnés sont affichés en gris, avec uniquement le nom du paramètre affiché.
- Quand vous accédez à une page de paramètre, les codeurs se chargent automatiquement et affichent la première page ayant un paramètre valide pour les circuits sélectionnés.

Expand (affichage étendu)

Le « E » affiché sous le nom du paramètre indique que ce paramètre possède des fonctions « étendues ». Quand vous appuyez sur cette partie de l'écran tactile, l'affichage de l'écran tactile change pour présenter tous les paramètres de média disponibles pour le codeur concerné.

Exemple :

Pour reprendre l'exemple précédent, touchez l'écran de codeur dans la zone de touches définie par le nom de paramètre et la valeur en cours.

L'affichage change pour présenter tous les médias de couleur disponibles sur le device sélectionné.

Sélectionnez l'une des options de média disponibles, puis touchez le texte « EXPANDED » (étendu) pour quitter le mode d'affichage étendu et revenir à la page du codeur.

Touches programmables de codeur

Une série de touches sont inclues dans chacune des quatre sections de codeurs de l'écran, avec notamment **{Home}**, **{Last}** et **{Next}** ou **{Min}** et **{Max}**, et, suivant le type de paramètre, une touche **{Mode}** ou **{Calibrate}**. Reportez-vous à la section *Touches programmables de codeur, page 115* pour plus de détails sur leur utilisation.

Home

Une touche **{Home}** est associée à chaque paramètre sur l'écran de codeur. Elle permet d'accéder à n'importe quel paramètre et de le ramener à sa position par défaut. De plus, le clavier possède une touche **[Home]** située sous la touche **[Sneak]**. La touche **[Home]** du clavier est une commande de niveau de circuit, ce qui signifie que tout le projecteur reviendra à sa position d'origine, à moins que vous ne modifiez l'instruction en sélection des paramètres spécifiques dans la CIA. **[Home]** n'affecte pas l'intensité et peut être utilisé en combinaison avec des touches tactiles de paramètre pour ramener des paramètres donnés à leur position d'origine.

Les exemples suivants illustrent l'utilisation de ces deux touches, à partir du clavier et de l'écran LCD :

- **{Home}** - lorsque vous appuyez sur l'écran LCD, seul le paramètre associé des circuits sélectionnés revient à sa position d'origine.
- **[1] {Home} [Enter]** - ramène tous les paramètres sans intensité du circuit 1 à leur position d'origine. Lorsque cette commande empiète sur les données de registre, cela a pour conséquence une valeur manuelle pour les paramètres associés. Quand cette commande est un chevauchement de données uniquement manuelles, elle ramène les paramètres à leur position d'origine et retire le réglage manuel.
- **[1] {Color} [Home] [Enter]** - ramène toutes les données de couleur du circuit 1 à leur position d'origine.

Min et Max

{Min} et **{Max}** sont affichés quand le paramètre est linéaire, comme shutter par exemple. Ces touches permettent de fixer une configuration minimum et maximum pour un paramètre donné.

Next et Last

{Next} et **{Last}** s'affichent quand un paramètre est segmenté, comme un gobo fixe, un tambour de couleur ou un changeur de couleur. Ces touches permettent d'ajouter ou de soustraire des cadres complets.

Mode

La touche **{Mode}** permet de sélectionner des modes différents, comme rotate ou index, pour le codeur, ou des effets spéciaux.

- Quand plus de deux modes sont disponibles, vous pouvez appuyer plusieurs fois de suite sur la touche **{Mode}** pour naviguer parmi les différents modes. Chaque mode s'affiche sous le réglage de paramètre en cours.
- Quand il n'y a que deux modes disponibles, le deuxième mode est indiqué à la place de la touche **{Mode}**. Appuyer sur cette touche permet d'activer l'autre mode sur le codeur.

Flip

La touche **{Flip}**, qui apparaît dans la section Pan/Tilt de l'écran de codeur, permet de renverser l'appareil pour le placer dans la même position à partir de la direction opposée. Il peut y avoir plusieurs renversements en fonction des valeurs en cours de pan et tilt.

Trackball On/Off

Le **{Trackball On/Off}**, affiché dans la section Pan/Tilt de l'écran de codeur, permet de donner la fonction pan et tilt à une souris ou à un trackball. Quand cette fonction est activée, le message « Cursor as Pan/Tilt » (curseur pan/tilt) apparaît au-dessus de la CIA.

Contrôle de plusieurs codeurs

Quand le contrôle de certains paramètres nécessite plusieurs codeurs, l'écran de codeur indique que les codeurs sont liés les uns aux autres par leur nom. En général, des modes supplémentaires sont chargés sur d'autres pages, mais font tous référence au nom du paramètre maître. En cas d'instances multiples d'un device sur un même circuit (comme deux gobos fixes ou deux tambours de couleur, etc.), chaque device se charge sur un codeur différent.

Commande Form (forme)

Form (une sous-catégorie de Beam) regroupe les paramètres affectant la qualité du faisceau, notamment iris, edge, frost, etc. Shutter et Image sont deux autres sous-catégories de Beam.

Quand la touche de la page de codeur de forme est sélectionnée, le voyant s'allume et les codeurs se chargent automatiquement avec les paramètres Form tel qu'indiqué dans le patch de spectacle. Si le patch comporte plus de paramètres que la première page de codeurs ne peut en afficher, appuyez à nouveau sur la touche **[Form]** pour passer aux paramètres des pages suivantes ou appuyez sur **[Form]** et un numéro de page pour passer directement à la page en question.

Les paramètres de forme peuvent inclure :

- **Edge** - contrôle les qualités dur/doux (hard/soft) d'un projecteur spot. Alors que certains appareils appellent ce paramètre « focus », il est toujours appelé « edge » dans l'Eos pour éviter la confusion avec « Focus » qui renvoie aux données pan et tilt. Le codeur edge offre deux touches, **[Hard] (dur)** et **[Soft] (doux)**, qui attribuent une découpe dure ou douce au projecteur sélectionné. Ces valeurs sont les valeurs par défaut du système pour le projecteur sélectionné, mais elles peuvent être modifiées pour chaque projecteur selon les besoins.
- **Iris**, **Zoom**, **Strobe et IMF**- chaque paramètre possède des réglages in/out (entrée/sortie), narrow/wide (étroit/large), ou fast/slow (rapide/lent). Iris et Zoom possèdent également des limites programmables, appelées respectivement in/out (entrée/sortie) et narrow/wide (étroit/large). Le réglage du mode strobe varie en fonction du type de projecteur.

Commande Image

Image regroupe des paramètres affectant les contenus du faisceau (gobo, prisme, roue d'effets, etc.).

Cette image représente un projecteur avec deux roues gobo et une roue d'effets.

« E » indique les paramètres ayant des tableaux des cadres disponibles en mode d'affichage étendu. Quand vous appuyez dessus, l'affichage change avec une image (si disponible) de ce que contiennent les différents cadres du device associé. Pour revenir au mode d'affichage normal, appuyez sur le coin supérieur droit de l'affichage étendu.

Commande Shutter

La touche **[Shutter]** permet d'afficher les commandes de couteaux si des appareils ont été patchés avec des devices de découpe. Les codeurs commandent le paramètre « Frame in » (cadre d'entrée) ou « Frame Angle » (angle de cadre) pour tous les couteaux disponibles. Les fonctions de pagination permettent d'accéder aux couteaux supplémentaires.

- **Frame in**- détermine la course de la lame dans le faisceau.
- **Angle** - détermine l'angle de la lame dans le faisceau.

Différents appareils contrôlent les couteaux de différentes manières. L'Eos vous propose une utilisation standardisée de tous les couteaux par l'intermédiaire du patch.

Appuyez à nouveau sur la touche **[Shutter]** pour accéder aux commandes supplémentaires disponibles pour certains circuits.

Commande Custom

La touche **[Custom]** permet d'afficher les commandes d'intensité.

Les paramètres d'intensité peuvent contenir :

- **Intens** - contrôle l'intensité d'un circuit d'intensité seul ou d'un maître d'intensité pour un circuit d'intensité multiple.
- **Intens 1-4** - contrôle les différentes intensités d'un circuit d'intensité multiple.
- **Intensity MSpeed**

Appuyez à nouveau sur la touche **[Custom]** pour accéder aux commandes d'intensité supplémentaires disponibles pour certains circuits.

Commande Color

Selon les devices, il est possible de déterminer la couleur manuellement à l'aide des codeurs avec :

- le mélange de couleur CMY
- le mélange de couleur teinte (hue) et saturation
- le mélange de couleur RGB
- la sélection d'un tambour ou changeur de couleur

Vous pouvez également indiquer une couleur donnée à l'aide du sélecteur de couleur teinte (hue) et saturation (HS).

Il est également possible de régler des paramètres sans intensité par saisie directe à l'aide du clavier et des paramètres de la CIA.

- **[1] [At] [4] <0> {Cyan} [5] [5] [Enter]**

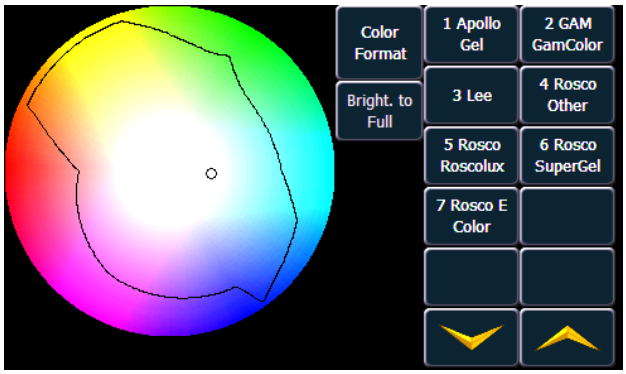
Remarque :

Les données des changeurs de couleur s'affiche en numéros de cadre sur les codeurs, F1 correspond au cadre 1, F2 au cadre 2, etc. F1.5 est à mi-chemin entre 1 et 2. F2+ signifie que le cadre est avant 2.5, et F2- indique que le cadre est après 1.5. Le numéro de gel est également indiqué après le numéro de cadre. Cela vaut aussi pour les tambours de couleurs et les gobos.

Les numéros de cadre peuvent être utilisés à partir de la ligne de commande. ***[2]{Scroller}[5][Enter]*** *envoie le changeur du circuit 2 au cadre 5. Les cadres peuvent également être sélectionnés à l'aide de l'adresse DMX du cadre en question. Appuyer deux fois sur* ***[/]*** *permet d'envoyer DMX sur la ligne de commande.* ***[3] {Scroller} [/][/][2][5][5] [Enter]*** *envoie le changeur du circuit 3 sur le cadre doté de l'adresse DMX 255.*

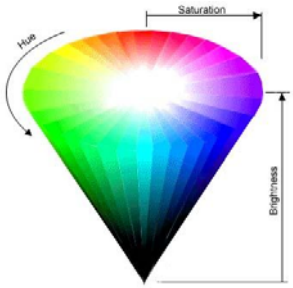
Utilisation du sélecteur de couleur

Appuyez sur la touche **[Displays] (écrans)** et sélectionnez **{Color Picker} (sélecteur de couleur)** dans les touches programmables pour afficher le sélecteur de couleur dans la CIA.



Dans le mode sélecteur de couleur, vous verrez des colonnes de touches sur la droite. La première touche, **{Color Format}**, permet de naviguer entre les modes natifs (RGB, CMY, changeur ou sélecteur de couleur) et teinte et saturation. Les autres touches sont des catalogues de gels de fabricant. Pour afficher un catalogue fabricant spécifique, appuyez sur le fabricant ou catalogue correspondant et sélectionnez le gel de votre choix. La touche **{Bright. to Full} (luminosité au max.)** apparaît uniquement si les circuits sélectionnés possèdent un paramètre luminosité (brightness).

Quand des circuits sont sélectionnés et qu'un gel spécifique est choisi, le sélecteur de couleur comporte un point qui représente le(s) projecteur(s) sélectionné(s). Ce point est un indicateur visuel de la couleur que chaque projecteur peut fournir, le plus fidèle possible au gel sélectionné. Cet outil est particulièrement utile pour assortir les couleurs entre les différents types de projecteur afin de maintenir un champ de couleur uniforme. Vous pouvez cliquer sur le sélecteur pour accéder aux valeurs de teinte et de saturation, ou vous pouvez associer une couleur de gel donnée à partir de la liste des fabricants située sur la droite. Le fait de sélectionner un gel créé automatiquement les valeurs de teinte et de saturation.



Qu'est-ce que la teinte et la saturation ?

La teinte (hue) est la couleur réelle. Elle se mesure en degrés autour du cône de couleur, le rouge marquant le point de départ et d'arrivée (rouge = 0 ou 360, jaune = 60, vert = 120, etc.).

La saturation est la pureté de la couleur mesurée en pourcentage entre le centre (0) et la surface (100) du cône. A 0% de saturation, la teinte ne donne rien.

Les couleurs de gel peuvent également être saisies manuellement dans la ligne de commande. **[6] [Color] [1] [/] [1050] [Enter]** affecte le gel Apollo numéro 1050 au circuit 6. Chaque fabricant s'est vu attribuer un numéro affiché à côté de son nom sur l'écran de sélecteur de couleur.

Quand des circuits sont sélectionnés, une ligne noire peut apparaître sur le sélecteur de couleur. Cette ligne indique les couleurs qui peuvent être mélangées par le projecteur. Une couleur située en dehors de cette ligne ne peut pas être exploitée par ce device. L'absence de ligne noire signifie que le projecteur n'a pas été calibré, la gestion des couleurs sera approximative.

Le sélecteur de gel est normalisé à 3200 degrés. Ainsi, si vous affectez Rosco 80 (R80) à un projecteur à arc, le rendu sera le même que pour R80 sur une source à incandescence.

Codeurs

Quand les deux systèmes de mélange CYM et RGB sont présents sur le système d'éclairage, ils sont prioritaires dans le routage des codeurs, suivis par les tambours fixes, puis par les changeurs. Un projecteur à mélange de couleur CMY ne doit pas fonctionner en mode RGB, et un projecteur RGB ne doit pas fonctionner en mode CMY.

- Quand le mécanisme est un tambour de couleur fixe ou un changeur de couleur, vous pouvez utiliser le codeur pour sélectionner le cadre de votre choix. Appuyer sur **{E}** permet d'étendre l'affichage pour inclure une touche associée à chaque cadre indiqué avec un numéro (exemple : « #5 ») et une étiquette (exemple : « Rosco R80 »). Les couleurs spécifiques dans le changeur ou le tambour sont précisées dans le patch. *Reportez-vous à la section « Créer un nouveau changeur ou tambour », page 81.*

Home

L'Eos est doté d'une véritable touche **[Home]**. Tout comme la touche tactile **{Home}** de l'écran de codeur (voir *Home, page 115*), cette touche du clavier permet de ramener un paramètre donné à sa position d'origine. De plus, vous avez le choix d'appliquer la fonction Home à tous les paramètres sans intensité d'un circuit, ou seulement à une catégorie donnée de paramètres (I, F, C, B).

La fonction Home ramène un circuit, une catégorie, un paramètre ou un submaster à sa valeur par défaut.

- **[1] [Home] [Enter]** - ramène tous les paramètres du circuit 1 à leur position d'origine, sauf l'intensité.
- **[1] [Color] [Home] [Enter]** - ramène tous les paramètres de couleur du circuit 1 à leur position d'origine.
- **[Group] [1] [Color] [Focus] [Home] [Enter]** - ramène les paramètres color et focus de tous les circuits du groupe 1 à leur position d'origine.
- **[Sub] [1] [Home] [Enter]** - ramène le submaster 1 à sa position d'origine.
- **[Sub] [1] [Thru] [Home] [Enter]** - ramène tous les submasters à leur position d'origine.

Vous pouvez sélectionner une mémoire afin de fournir des valeurs Home pour tous les paramètres sans intensité (au lieu des valeurs par défaut de la bibliothèque de projecteurs) lorsque les commandes Home sont utilisées. Enregistrez dans une mémoire les valeurs Home modifiées uniquement pour les paramètres de circuit auxquels vous souhaitez attribuer une valeur différente de la valeur par défaut. Puis affectez cette mémoire à la fonction Home dans le Setup (voir *Show Settings (paramètres de spectacle), page 93*). L'intensité ignorera la valeur de la mémoire. Tous les circuits qui ne sont pas inclus dans la mémoire affectée à la fonction Home dans le Setup utiliseront les valeurs par défaut de leur bibliothèque.

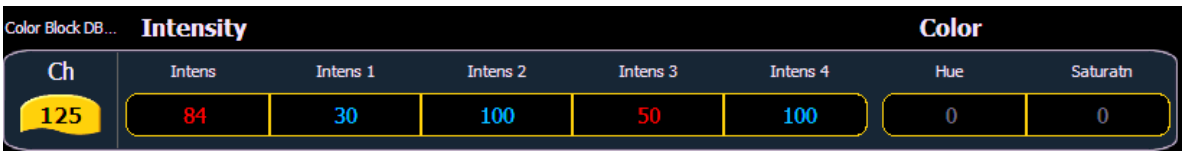
Circuits d'intensité multiple

Lorsqu'un circuit à intensité multiple est patché, l'Eos lui affecte une intensité maîtresse. L'intensité maîtresse peut être utilisée pour contrôler conjointement les différentes intensités. L'intensité maîtresse se manipule de la même manière que l'intensité d'un circuit d'intensité simple. Les niveaux peuvent être réglés par le biais du tambour de niveau, du clavier et des codeurs. Les autres intensités sont réglées par défaut à 100%.

Le contrôle des intensités individuelles d'un circuit d'intensité multiple s'effectue à l'aide des touches de paramètre de la CIA (voir *Commande manuelle des paramètres sans intensité (NP), page 110*) ou des codeurs (voir *Commande Custom, page 120*). Les niveaux affectés aux intensités individuelles fonctionnent indépendamment les uns des autres et de l'intensité maîtresse.

- **[1][0][0] {Intens 3} [At] [5][0]** - règle l'intensité 3 du circuit 100 à 50% d'intensité.
- **[1][0][0] [At] [7][5]** - règle l'intensité maîtresse du circuit 100 à 75% d'intensité. Toutes les intensités du circuit 100 seront réglées à 75% à moins d'un réglage d'intensité séparé.

En mode d'affichage tableau, l'Eos affiche par défaut tous les paramètres d'intensité associés aux circuits.



En mode d'affichage résumé, l'intensité maîtresse est affichée. Si l'une des intensités multiples est dotée d'une valeur, un « + » apparaît à côté du nom de l'intensité maîtresse.

Lamp Controls (commandes de lampe)

Les commandes de lampe vous permettent d'exécuter des fonctions de contrôle, comme calibrate (calibrer), douse lamp (obturer lampe), strike lamp (allumer lampe) et reset, sur des projecteurs sélectionnés. Chaque type de projecteur possède ses propres options en matière de commande de lampe, vous pouvez y accéder en sélectionnant le projecteur en direct et en appuyant sur la touche programmable **{Lamp Cntrls}**. Ces informations sont disponibles en utilisant la touche **[About]** (voir *Utilisation d'About, page 259*).

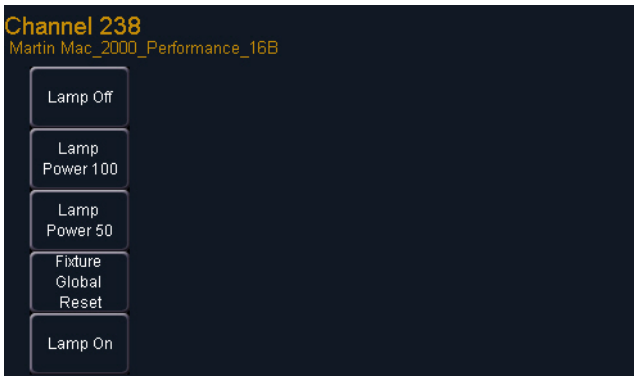
Exemple :

- ***[1] [1] [Enter] {Lamp Cntrls}***

- ou -

- ***[1] [1] [Enter] [About] {Lamp Cntrls}***

Cet écran affiche les commandes de lampe associées au circuit sélectionné (il s'agit également de l'écran secondaire « Lamp Controls » du menu About). Si le circuit est un projecteur conventionnel (intensité uniquement), aucun paramètre ne sera affiché. Quand le circuit sélectionné est un projecteur automatisé, des options spécifiques au type de projecteur sont affichées.



En appuyant sur l'une des touches de commande de paramètre, vous affecterez immédiatement le circuit sélectionné.

Pour quitter l'écran de commandes de lampe, appuyez sur la touche **[Displays] (écrans)**.

Utilisation de [+%] et [-%]

Les touches **[+%]** et **[-%]** permettent d'augmenter ou de diminuer les valeurs des paramètres. Par défaut, les touches **[+%]** et **[-%]** modifient la valeur concernée de 10. Il est possible de modifier cela dans le **Setup**. Ces touches sont à terminaison automatique et peuvent être utilisées avec tous les paramètres.

Intensité de circuit

Quand des circuits sont sélectionnés, appuyer sur **[+%]** permet d'augmenter le niveau d'intensité de 10 (ou de la valeur définie dans le setup, voir *{Manual Control}, page 98*). Vous pouvez également appuyer sur **[-%]** pour diminuer le niveau d'intensité de 10. Ces touches permettent ainsi d'augmenter ou de diminuer le niveau d'intensité.

Exemple :

Sélectionnez les circuits 1 à 10 et réglez-les avec un niveau d'intensité de 45% à l'aide du clavier.

- ***[1] [thru] [1] [0] [at] [4] [5] [Enter]***

Faites passer le niveau d'intensité à 65% à l'aide de la touche **[+%]** qui est réglée à sa valeur par défaut de 10%.

- ***[+%] [+%]***

Paramètres sans intensité

Les touches **[+%]** et **[-%]** peuvent être utilisées de la même manière pour régler les paramètres sans intensité.

Exemple :

- ***[1] {Iris} [+%] [+%]***
- ***[Zoom] [-%] [-%]***

Remainder Dim

[Rem Dim] fournit temporairement une intensité de zéro à tous les circuits à l'exception des circuits en cours de sélection, des circuits pré-enregistrés et des circuits ayant des intensités fournies par des submasters. Si la commande remainder dim est inversée, la scène revient à son état antérieur. Vous pouvez utiliser les commandes suivantes pour la fonction remainder dim :

- **[Next]** et **[Last]**- permet de naviguer dans la liste de circuits.
- **[**sélection de circuits**] [Rem Dim] [Enter]** - règle tous les circuits non sélectionnés sur zéro
- **[Rem Dim]**- annule la fonction rem dim et ramène la scène à son état antérieur

Appuyer à nouveau sur **[Rem Dim]** libère tous les circuits du mode rem dim et restaure l'état antérieur de la scène. Les touches **[Next]** et **[Last]** permettent de libérer le circuit en cours de sélection du mode remainder dim et de régler son intensité sur zéro, tout en sélectionnant le circuit suivant ou le dernier circuit et en poursuivant le mode rem dim.

Exemple :

Admettons que les circuits 5 à 9 sont sélectionnés et réglés avec un niveau d'intensité de 50%, et que les circuits 10 à 15 sont sélectionnés et réglés avec un niveau d'intensité de 70%. Sélectionnez le circuit 9 et mettez les circuits restants à zéro.

- ***[9] [Rem Dim] [Enter]***

Le circuit 9 est réglé à un niveau d'intensité de 50% et tous les autres circuits passent à zéro.

- ***[Next]***

La touche **[Next]** permet de modifier la sélection de circuit pour passer au circuit 10, réglé à un niveau d'intensité de 70% (le niveau réglé à l'état antérieur), et tous les autres circuits, y compris le circuit 9, passent à zéro.

[Rem Dim] peut être utilisé dans des groupes avec les touches **[Next]** et **[Last]** pour naviguer dans la liste des circuits du groupe sélectionné.

Exemple :

Admettons que vous avez sélectionné le groupe 1 (circuits 1 à 10) avec une valeur d'intensité de 50%, le groupe 5 (circuits 11 à 20) avec une valeur d'intensité de 70%, et le groupe 7 (circuits 21 à 30) avec une valeur d'intensité de 100%.

- ***[Group] [1] [at] [5] [Enter]***
- ***[Group] [1] [at] [7] [Enter]***
- ***[Group] [7] [at] [Full] [Enter]***

Sélectionnez uniquement le groupe 1 et ramenez tous les autres groupes à zéro à l'aide de la fonction **[Rem Dim]**.

- ***[Group] [1] [Rem Dim] [Enter]***

Les circuits 1 à 10 sont sélectionnés avec une valeur d'intensité de 50%, et tous les autres circuits passent à une intensité de 0%. Vous pouvez parcourir les circuits du groupe sélectionné (groupe 1, circuits 1 à 10) à l'aide de la touche **[Next]** ou **[Last]**. Chaque pression sur la touche **[Next]** ou **[Last]** permet de parcourir uniquement les circuits du groupe sélectionné.

L'utilisation de **[Next]**/[**Last]** annule la possibilité de revenir à l'état antérieur de la scène à l'aide de la touche **[Rem Dim]**.

Vous pouvez régler le niveau d'atténuation de toutes les commandes remainder dim dans le Setup (voir *{Manual Control}, page 98*). Lorsque le niveau réglé est différent de zéro, toutes les commandes rem dim ramènent l'intensité à ce niveau. Elles ne peuvent cependant pas augmenter un niveau d'intensité. Par exemple, si le niveau rem dim est réglé sur 50% dans le setup, **[Rem Dim]** amènera à 50% toutes les valeurs supérieures à 50%, mais n'augmentera pas les valeurs inférieures à 50%.

Il est possible d'écraser temporairement le niveau dim en indiquant un niveau après la commande **[Rem Dim]**.

[Rem Dim] peut également être utilisé pour exclure des circuits d'un submaster ou de mémoires pendant une action **[Record] (enregistrer)** ou **[Update] (mettre à jour)**.

Exemple :

[Rem Dim] vous permet de modifier les circuits à enregistrer dans le submaster. Dans cet exemple, admettons que les circuits 1 à 10 sont au maximum. Vous avez enregistré cela dans le submaster 1. Avec **[Rem Dim]**, vous pouvez modifier l'enregistrement de façon à enregistrer uniquement les circuits 1 à 5 dans le submaster.

- ***[1] [Thru] [1] [0] [At] [Full] [Enter]***
- ***[Record] [Sub] [1] [Enter]***
- ***[1] [Thru] [5] [Record] [Sub] [1] [Rem Dim] [Enter]***

Il en va de même pour **[Update]**. En reprenant le même exemple, le submaster peut être mis à jour de manière à ne contenir que les circuits 1 à 5 réglés au maximum.

- ***[1] [Thru] [1] [0] [At] [Full] [Enter]***
- ***[Record] [Sub] [1] [Enter]***
- ***[1] [Thru] [5] [Update] [Sub] [1] [Rem Dim] [Enter]***

Sans la commande **[Rem Dim]** , le submaster contiendrait toujours les circuits 1 à 10 au niveau maximum.

Une commande **[Rem Dim]** peut également être utilisée pour l'enregistrement d'une liste de mémoires donnée. Elle forcera tous les circuits non inclus dans l'enregistrement, mais faisant le suivi à partir d'une liste de mémoires précédente, à passer à zéro.

Highlight et Lowlight

L'Eos peut être placé en mode Highlight ou Lowlight. Les circuits sélectionnés dans ces modes passent à un réglage par défaut, ou à une valeur fournie par une mémoire highlight/lowlight (définie dans le setup). Il est alors possible de modifier ces circuits. Tous les changements effectués seront conservés une fois que vous aurez quitté le mode highlight/lowlight.

Highlight est très utile pour isoler et régler des projecteurs individuels. Lowlight est simplement un autre état disponible pouvant être utile à certains moments de la programmation (par exemple, vous souhaitez peut-être avoir les couteaux ouverts en mode Highlight, et non en mode Lowlight).

Pour mettre l'Eos en mode Highlight, appuyez sur **[High_Low] [Enter]**. La ligne de commande indiquera que highlight est en cours d'utilisation.

Si vous n'avez pas créé de mémoire highlight, ou pour les circuits dont la mémoire highlight est vide, les valeurs suivantes seront appliquées aux circuits lors de leur sélection :

- Intensité - maximum
- Paramètres Focus – aucun changement par rapport à l'état en cours
- Paramètres Color – valeur d'origine
- Paramètres Shutter – aucun changement par rapport à l'état en cours
- Paramètres Image – valeur d'origine
- Paramètres Form – aucun changement par rapport à l'état en cours

Exemple :

Admettons que vous souhaitiez régler les positions pan/tilt du groupe 4, qui est actuellement dans la palette Focus 7.

Étape 1: Activez le mode Highlight – Appuyez sur **[High_Low]**.

Étape 1: Sélectionnez le groupe 4 – **[Group] [4] [Enter].**

Étape 2: Appuyez sur [**Next]** pour sélectionner le premier circuit uniquement.

Étape 3: Faites vos réglages pan/tilt selon vos besoins.

Étape 4: Appuyez sur **[Next]** pour passer au circuit suivant.

Étape 5: Répétez ces opérations jusqu'à ce que tous les circuits aient été modifiés selon vos besoins. Enregistrez ces positions pan/tilt dans une nouvelle palette Focus ou mettez à jour la palette Focus en cours.

Étape 6: Appuyez sur **[High_Low]** pour quitter l'état Highlight.

Pour faire passer l'Eos en mode Lowlight, appuyez sur **[High_Low] [High_Low] [Enter]**. La configuration par défaut du mode Lowlight est identique à celle du mode Highlight.

Vous pouvez leur attribuer une mémoire highlight et une mémoire lowlight dans le setup (voir *{Manual Control}, page 98*). N'importe quelle mémoire peut convenir. Les circuits/paramètres qui ne sont pas inclus dans les mémoires affectées à Highlight et Lowlight continueront à utiliser leurs valeurs highlight par défaut (voir plus haut).

Highlight/Lowlight Rem Dim

En plus de la mémoire highlight/lowlight, le setup comporte un paramètre **{Highlight Rem Dim}**. Une fois activé et le mode Highlight/Lowlight actif, l'intensité de tous les circuits *non sélectionnés* se règle automatiquement à la valeur Rem Dim définie dans le setup si cette valeur Rem Dim est inférieure à l'intensité en cours du circuit. Cela peut vous aider à isoler les circuits sur lesquels vous travaillez en mode Highlight/Lowlight.

Si vous ne souhaitez pas activer Rem Dim au niveau du setup, vous pouvez spécifier un rem dim dans la ligne de commande pour une utilisation temporaire.

- **[Highlight] [Rem Dim] [Enter]**

Sneak

La commande **[Sneak]** (lorsqu'aucune destination n'est fournie) supprime les changements manuels des circuits sélectionnés et permet aux circuits de *revenir* à leur état antérieur (liste de mémoires ou instruction de submaster, le cas échéant). Pour les utilisateurs d'Expression, ceci correspond à Release.

S'il n'existe pas d'état antérieur dans les registres, les paramètres des circuits seront ramenés à leur position d'origine (Home). La commande Sneak suit la temporisation Sneak par défaut définie dans le Setup (voir Setup -*{Manual Control}, page 98*), à moins que la commande ne soit accompagnée d'une valeur de temporisation.

La commande Sneak peut également être utilisée pour envoyer un circuit vers une destination donnée, avec ou sans temporisation. Les exemples suivants illustrent les différentes manières d'utiliser la commande Sneak :

- **[**liste des circuits**] [Sneak] [Enter]** - libère la commande manuelle en réglant les paramètres à leur état antérieur. S'il existe des valeurs pour ces paramètres dans un registre, ce sont ces valeurs qui seront restaurées. En cas d'absence de valeur dans un registre, les paramètres sont ramenés à leur valeur d'origine (Home) ou par défaut.
- **[**liste des circuits**] [Color] [Sneak] [Enter]** - ramène le paramètre Color des circuits sélectionnés à son état antérieur ou par défaut.
- **[Sneak] [Enter]** - quand aucun circuit n'est sélectionné, restaure tous les circuits avec des valeurs manuelles à leur état antérieur.
- **[Sneak] [Sneak]**- met **{AllNPs} [Sneak]** dans la ligne de commande, ce qui annule la fonction Sneak sur les paramètres sans intensité. **[Sneak][Sneak]** est une commande à terminaison automatique.
- **[Sneak] <Time> [3] [Enter]** - ramène tous les circuits dotés de valeurs manuelles à leur état antérieur en 3 secondes.
- **[Select Active] [Sneak] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec une intensité supérieure à zéro et les ramène à leur état antérieur avec les temporisations par défaut.
- **[Group] [5] <Color Palette> [9] [Sneak] [Enter]** - sélectionne le groupe 5 et le ramène à la palette Color 9 avec la temporisation par défaut.
- **[Group] [3] [At] <Color Palette> [1] [Sneak] <Time> [7] [Enter]** - sélectionne le groupe 3 et le ramène à la palette Color 1 en 7 secondes.
- **[Sub] [4] [At] [5] [0] [Sneak] [2] [Enter]** - sélectionne le submaster 4 et le ramène à 50% en 2 secondes.

Remarque : *Lorsque vous rappelez une référence à l'aide des sélections directes pour l'utiliser avec la commande Sneak, la commande Sneak doit être saisie avant la référence.*

- **[Chan][1] [Sneak] {Preset 1}-** sélectionne le circuit 1 et le ramène à la présélection 1 avec la temporisation par défaut.
- **[Chan][2][Sneak]<Time>[2]{Intensity Palette 3}**- sélectionne le circuit 2 et le ramène à la palette d'intensité 3 en 2 secondes.

Flip

La fonction **{Flip}** permet d'inverser les valeurs pan et tilt des circuits sélectionnés pour obtenir la même position focus à partir de la position de lyre opposée. Ceci permet de corriger la mise au point d'un projecteur arrivé en bout de course pan ou tilt, ou un fondu partant dans une mauvaise direction. **{Flip}** se trouve sur l'écran tactile de codeur, près des codeurs pan et tilt.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de **{Flip}** :

- **[**liste des circuits**] {Flip}**

Touches « Select »

Select Last

La touche **[Select Last]** vous permet de resélectionner votre dernière sélection de circuits, quelle qu'elle soit. Ceci vaut pour les sélections de plusieurs circuits, groupes, etc. Avec **[Select Last] [Select Last]**, l'Eos se souviendra de votre dernière ligne de commande et la laissera non terminée pour que vous puissiez continuer à l'utiliser.

Remarque : *Si une action manuelle quelconque a lieu immédiatement après une commande **[Record]**, **[Record Only]** ou **[Update]** les circuits sélectionnés auparavant seront automatiquement resélectionnés.*

Select Manual

La touche **[Select Manual]** permet de sélectionner tous les circuits actuellement dotés de données manuelles. Vous pouvez utiliser **[Select Manual]** combinée avec les touches de commande des paramètres pour capturer uniquement certains paramètres d'un circuit doté de données manuelles.

Les exemples suivants illustrent les différentes méthodes de sélection de circuits à l'aide de **[Select Manual]** :

- **[Select Manual] [Enter]** - sélectionne tous les circuits dotés de données manuelles.
- **[Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec des niveaux manuels et les règle sur la palette Color 1.
- **[Color] [Select Manual] [Color Palette] [1] [Enter]** - sélectionne uniquement les circuits avec des valeurs de couleur manuelles et les règle sur la palette Color 1.
- **[1] [thru] [1] [0] [0] [Select Manual] [Enter]** - sélectionne les circuits entre 1 et 100 dotés de données manuelles.
- **[Select Manual] [Record] [Group] [n] Enter]** - enregistre les circuits dotés de données manuelles dans le groupe cible.

Select Active

La touche **[Select Active]** permet de sélectionner tous les circuits dont l'intensité en cours est supérieure à zéro.

Les exemples suivants illustrent comment sélectionner des circuits à l'aide de **[Select Active]** :

- **[Select Active] [Enter]** - sélectionne tous les circuits actifs avec des niveaux d'intensité supérieurs à zéro.
- **[Select Active] [Record] [Group] [x] [Enter]** - enregistre les circuits actifs dans le groupe cible.
- **[Select Active] [Sneak] [Enter]** - sélectionne tous les circuits avec une intensité supérieure à zéro et les ramène à leur état antérieur avec, le cas échéant, la temporisation par défaut.
- **[1] [Thru] [1] [0] [0] [Select Active] [Enter]** - sélectionne les circuits entre 1 et 100 avec une intensité supérieure à zéro.

Select All

Appuyer deux fois sur **[Select Active]** permet d'envoyer Select All sur la ligne de commande. Ceci permet de sélectionner tous les circuits.

Channel Check

Channel check vous permet de parcourir rapidement tous vos circuits patchés. C'est très utile pour vérifier l'état des lampes et la mise au point.

Remarque : *Les adresses pré-enregistrées ne sont pas affectées par la fonction Channel check.*

Les exemples suivants illustrent l'utilisation de la fonction Channel check :

- **[1] [at] [7] <0> {Chan Check} [Enter]** - amène le circuit 1 à une intensité de 70%.
- **[Next]** - le circuit 1 revient à son état antérieur et le circuit 2 passe à une intensité de 70%.
- **[Next]** - le circuit 2 revient à son état antérieur et le circuit 3 passe à une intensité de 70%.

Exemple :

Si la ligne de commande en cours indique :

- ***[1] [at] [5] <0> [Enter]***

Vous pouvez toujours mettre le circuit 1 en mode Channel check, même si la ligne de commande est terminée. Appuyez sur :

- ***{Chan Check} [Enter]***

Servez-vous de la touche **[Next]** ou **[Last]** pour parcourir la liste des circuits et réaliser la vérification des circuits. L'utilisation de toute touche autre que **[Next]** ou **[Last]** entraîne la sortie du mode Channel check. Channel check suit l'état flexichannel en cours.

Address at Level

La touche programmable **{Address}** dans Scène (Live) permet d'envoyer des informations de niveau directement à une adresse de sortie.

{Address} [5] [Full] [Enter] - règle l'adresse de sortie 5 au maximum. Elle reviendra à son niveau antérieur dès que la ligne de commande changera.

Avec **{Address}** sur la ligne de commande, vous pouvez utiliser le tambour de niveau pour régler le niveau.

Après avoir utilisé la commande **{Address}**, **[Next]** et **[Last]** peuvent être utilisés pour changer le numéro de l'adresse et régler cette adresse au même niveau que l'adresse précédente. Les adresses reviennent à leur niveau précédent une fois la ligne de commande annulée ou si vous utilisez **[Next]/[Last]** pour passer à l'adresse suivante/précédente.

Cette fonction est utile pour effectuer une vérification d'adresse ou de gradateur.

Address Check (vérification d'adresse)

Address check vous permet de parcourir rapidement toutes vos adresses patchées.

Remarque : *A la différence d'Address at Level, Address check ne prend pas en compte les paramètres sans intensité des adresses patchées. Etant donné que la vérification d'adresse suit l'état flexichannel en cours, elle peut être utilisée avec tous les circuits pour identifier les circuits non patchés, ou avec flexi-patché pour n'afficher que les adresses d'intensité des circuits patchés.*

{Address}[1] [at] [Full]{Check} [Enter] - règle l'adresse 1 à l'intensité maximum.

Servez-vous de la touche **[Next]** ou **[Last]** pour parcourir la liste des adresses et réaliser la vérification des adresses. L'utilisation de toute touche autre que **[Next]** ou **[Last]** entraîne la sortie du mode Address check.

Flash

La touche programmable **{Flash}** dans Scène (Live) amène un circuit ou une adresse au maximum, puis fait passer le niveau à 15% au bout d'une seconde. Cet état dure 1 seconde avant de revenir au niveau maximum. Le circuit ou l'adresse continue à clignoter jusqu'à ce que la ligne de commande soit annulée ou que vous utilisiez **[Next]**/**[Last]** pour passer à l'adresse suivante/précédente.

[1]{Flash}[Enter] - amène le circuit 1 au maximum, puis à 15%.

{Address}[1][0]{Flash}[Enter] - amène l'adresse 10 au maximum, puis à 15%.

Utilisation de {Move To}

Techniquement, **{Move To}** n'est pas une instruction de commande manuelle, mais elle vous sera très utile pour gérer les données cible enregistrées à partir d'une commande manuelle.

{Move To} vous permet de prendre des données enregistrées à un endroit et de les déplacer vers un autre endroit. Exemple :

- ***[Color Palette] [1] {Move To} <Color Palette> [5] [Enter]***
- ***[Preset] [3] {Move To} <Preset> [8] [Enter]***
- ***[Cue] [9] {Move To} <Cue> [2] [Enter]***
- ***[Snapshot] [4] {Move To} <Snapshot> [7] [Enter]***
- ***[Preset] [1] {Move To} [Color Palette] [3] [Enter]***
- ***[Int Palette] [5] {Move To} [Preset] [1] [0] [Enter]***

Lorsqu'une commande **{Move To}** est donnée, les données sont supprimées de leur endroit actuel et sont déplacées vers un nouvel endroit. Si le nouvel endroit contient déjà des données, l'Eos vous demandera une confirmation (à moins que cette option ait été désactivée dans le Setup). En cas de confirmation de la commande **{Move To}**, les données existantes seront écrasées.

La touche programmable **{Move To}** apparaît quand un type de cible d'enregistrement (liste de mémoires, mémoire, palette, capture) est indiqué dans la ligne de commande. Certaines cibles (macros, groupes, effets) proposent l'option **{Move To}** uniquement lorsqu'elles sont affichées en mode aveugle (blind). Vous pouvez également appuyer sur **[Copy To] [Copy To]** pour accéder à la fonction **{Move To}**.

Lorsque vous utilisez {**Move To}** pour convertir une mémoire en palette, toutes les informations ne concernant pas cette palette seront supprimées.

Chapitre 8

Utilisation des groupes

Les groupes sont des dispositifs de sélection de circuits utilisés pour pouvoir rappeler rapidement des circuits donnés. 1000 groupes au maximum peuvent être enregistrés. Une fois enregistrés, on peut accéder aux groupes à partir du clavier, des sélections directes et des écrans.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Enregistrer des groupes en live (scène)*** 136
- ***Selectionner et rappeler des groupes*** 137
- ***Liste des groupes*** 138

Enregistrer des groupes en live (scène)

Enregistrez des groupes de circuits que vous souhaitez pouvoir rappeler rapidement par la suite. Les groupes peuvent être enregistrés sous forme de nombres entiers (groupe 5, par exemple) ou décimaux avec dixièmes ou centièmes (groupe 2.2 ou groupe 7.65). Seuls les groupes à nombre entier peuvent être enregistrés à l'aide des sélections directes, les nombres décimaux doivent être saisis sur le clavier.

Tous les groupes peuvent recevoir une étiquette. Ces étiquettes sont affichées sur les sélections directes et dans la liste des groupes. Les numéros de groupe ne seront pas affichés avant la création des groupes.

Les exemples de syntaxe suivants illustrent les différentes méthodes et fonctions disponibles lors de l'enregistrement de groupes :

- **[1] [thru] [5] [Record] [Group] [7] [Enter]** - enregistre uniquement les circuits 1 à 5 dans le groupe 7.
- **[Record] [Group] [7] [Enter]** - enregistre tous les circuits avec des valeurs différentes des valeurs par défaut dans le groupe 7.
- **[5] [Thru] [9] [Record} {Group 7}** - enregistre les circuits 5 à 9 dans le groupe 7 à l'aide des sélections directes.
- **[3] [Thru] [8] [Record] [Group] [8] [.] [5] [2] [Enter]** - enregistre les circuits 3 à 8 dans le groupe 8.52.
- **[-] [3] [Record] [Group] [7] [Enter]** - enregistre tous les circuits à l'exception du circuit 3 dans le groupe 7.
- **[Record] [Group] [7] [Label] [**nom**] [Enter]** - enregistre comme plus haut et ajoute une étiquette pour le groupe.
- **[Record Only] [Group] [7] [Enter]** - enregistre tous les circuits avec des données manuelles dans le groupe 7.
- **[Record Only] {Group 7}** - enregistre les circuits avec des données manuelles dans le groupe 7 à l'aide des sélections directes.

Circuits ordonnés

Lorsque vous enregistrez des groupes, les circuits sont ordonnés dans le groupe en fonction de leur ordre de sélection lors de l'enregistrement. Cet ordre est très utile combiné avec les fonctions **[Next]** et **[Last]** et lorsque des effets sont appliqués aux groupes.

Exemple :

Si vous enregistrez un groupe en sélectionnant des circuits dans l'ordre suivant :

- ***[1] [+] [3] [+] [5] [Thru] [9] [Record] [Group] [1] [Enter]***

et que vous sélectionnez par la suite le groupe 1 avant d'appuyer sur **[Next]**, les circuits seront accessibles, un par un, dans le même ordre que celui selon lequel ils ont été sélectionnés à l'origine.

Si de nouveaux circuits sont ajoutés à un groupe ordonné à l'aide d'une commande de mise à jour, ces circuits seront ajoutés à la fin de la liste de circuits pour ce qui est de l'ordre des circuits.

Quand un groupe est prévisualisé à l'aide de la liste des groupes, l'écran affiche par défaut la vue ordonnée. Les circuits peuvent être réordonnés selon les besoins dans cette liste. La touche **[Format]** permet de passer à une liste numérique des circuits. Autre exemple :

- ***[1] [0] [Thru] [2] [Record] [Group] [1] [Enter]***

Ceci enregistre les circuits 10 à 2 dans le groupe 1. Si vous sélectionnez le groupe, vous pouvez parcourir les circuits à l'aide de la touche **[Next]** en commençant par le circuit 10, puis 9, 8, etc.

Offset

La touche programmable **{Offset}** peut vous aider à faire votre sélection de circuits avant d'enregistrer des groupes. Les options offset sont **{Odd}**, **{Even}**, **{Reverse}** et **{Random}**. Exemple :

- **[1] [Thru] [9] {Offset} {Odd} [Record] [Group] [5]** - enregistre tous les circuits à numéro impair entre 1 et 9 dans le groupe 5.
- **[1] [Thru] [2] [0] {Offset} {Reverse} [Record] {Group 3}** - enregistre les circuits 1 à 20 dans l'ordre inverse dans le groupe 3 à l'aide des sélections directes.

Edition et mise à jour des groupes en live (scène)

Les groupes existants peuvent être mis à jour ou réenregistrés en live (scène). Si vous réenregistrez un groupe existant, une confirmation vous sera demandée (à moins que vous n'ayez désactivé cette option dans le Setup). En réenregistrant un groupe, vous en *remplacez* les contenus, il ne s'agit pas d'un ajout. La mise à jour d'un groupe ne demande pas de confirmation, cette opération permet d'ajouter des circuits à un groupe et non de les remplacer.

Autres exemples d'édition ou de mise à jour :

- **[Group] [x] [Label] [Label] [Enter]** - annule l'étiquette.
- **[Group] [x] [Label] [**name**] [Enter]** - enregistre une nouvelle étiquette.
- **[1] [Thru] [5] [Update] [Group] [n] [Enter]** - ajoute les circuit 1 à 5 au groupe existant n.
- Pour des exemples d'enregistrement, veuillez vous reporter à la section *Enregistrer des groupes en live (scène), page 136*.

Selectionner et rappeler des groupes

Les groupes peuvent être rappelés à partir du clavier de contrôle et des sélections directes.

Pour sélectionner un groupe :

- **[Group] [1] [Enter]** - sélectionne tous les circuits du groupe 1
- **[Group] [1] [at] [5] <0> [Enter]** - sélectionne le groupe 1 et place tous les circuits du groupe à 50%
- **{Group 1}** - sélectionne tous les circuits du groupe 1

Si vous utilisez la touche **[Next]** après avoir sélectionné un groupe, vous pourrez accéder au premier circuit dans l'ordre du groupe. Si vous appuyez à nouveau sur cette touche, vous accéderez au deuxième circuit, et ainsi de suite. **[Next]** - utilisée après le dernier circuit du groupe, donne à nouveau accès au premier circuit du groupe.

[Last] peut être utilisée avec des sélections de groupes de la même manière que **[Next]**. Appuyez sur **[Select Last]** pour resélectionner l'intégralité du groupe.

Supprimer des groupes

Lorsque vous supprimez un groupe, le numéro de groupe et tous les contenus correspondant de la liste des groupes et des sélections directes sont supprimés. Par défaut, les commandes de suppression demandent une confirmation. Cela peut être modifié dans la configuration par défaut. Si vous désactivez les confirmations, le deuxième [Enter] n'est pas nécessaire dans les exemples suivants :

Les fonctions de suppression de groupe comprennent :

- **[Delete] [Group] [5] [Enter] [Enter]** - supprime le groupe 5.
- **[Delete] [Group] [3] [+] [Group] [5] [Enter] [Enter]** - supprime les groupes 3 et 5.
- **[Delete] [Group] [3] [Thru] [9] [Enter] [Enter]** - supprime les groupes 3 à 9.
- **[2] [Delete] [Group] [7] [Enter]** - supprime le circuit 2 du groupe 7.

Liste des groupes

La liste des groupes vous permet de voir et d'éditer les groupes.

Ouvrir la liste des groupes

Pour ouvrir la liste des groupes, vous pouvez :

- Appuyer sur **[Group] [Group]**
- Appuyer sur **[Blind] & [Group]**
- Dans le navigateur, sélectionner « Group List » (liste des groupes) dans les **Record Target Lists (listes des cibles d'enregistrement)**

Les touches **[Next]** et **[Last]** permettent de naviguer dans la liste des groupes, vous pouvez également simplement sélectionner le groupe avec lequel vous souhaitez travailler.

Vue ordonnée et vue numérique

Par défaut, les circuits regroupés sont affichés en vue ordonnée. Ainsi, les circuits regroupés apparaissent dans l'ordre suivant lequel ils ont été ajoutés au groupe (voir *Circuits ordonnés* plus haut). Si vous souhaitez afficher les circuits en vue numérique, appuyez sur la touche **[Format]** pour modifier l'affichage (les circuits apparaissent dans l'ordre numérique croissant).

Ce paramètre est important pour la définition de la fonction next/last au sein des groupes en mode live/blind (scène/aveugle). En format numérique, les touches **[Next]**/**[Last]** sélectionnent les circuits dans l'ordre numérique. En vue ordonnée, la sélection s'effectue sur la base de l'ordre d'enregistrement des circuits dans le groupe.

Editer des groupes à partir de la liste des groupes

Un groupe existant peut être modifié comme suit sans enregistrement ou mise à jour :

- Sélectionnez le groupe de votre choix en appuyant sur **[Group] [n] [Enter]**, ou en utilisant les touches **[Next]** et **[Last]** pour naviguer dans la liste.

Le groupe sélectionné est mis en surbrillance, et, au-dessus de la CIA, la mention « BLIND : Group x » (Aveugle: groupe x) apparaît.

Les actions suivantes sont alors possibles :

- **[Label] [**nom**] [Enter]** - ajoute ou modifie une étiquette de groupe.
- **[Copy To] [Group] [7] [Enter]** - copie les contenus du groupe sélectionné dans le groupe 7.
- **[2] {Insert Before} [9] [Enter]** - insère le circuit 2 dans le groupe en le plaçant avant le circuit 9 dans la vue ordonnée.
- **[2] {Insert After} [5] [Enter]** - insère le circuit 2 dans le groupe en le plaçant après le circuit 5 dans la vue ordonnée.
- **[2] [Delete] [Enter]** - supprime le circuit 2 du groupe.
- **{Random} [Enter]** - réordonne aléatoirement les circuits au sein du groupe.
- **{Reverse} [Enter]** - inverse l'ordre des circuits dans le groupe.

Utilisation des groupes comme récupérateurs de circuits

[Group] peut être utilisée comme un moyen rapide de récupérer des circuits dans les submasters, mémoires, palettes ou présélections.

Les actions suivantes sont possibles :

- **[Group] [Cue] [1]** - sélectionne tous les circuits de la mémoire 1.
- **[Group] [Sub] [3]** - sélectionne tous les circuits du submaster 3.
- **[Group] [Int Palette] [5]** - sélectionne tous les circuits de la palette d'intensité 5.

Chapitre 9

Enregistrer et utiliser des palettes

Les palettes sont des briques pouvant être utillisées pour créer des présélections, des mémoires et des effets. Les palettes sont un type de composant essentiel lors de l'utilisation des projecteurs motorisés, elles peuvent vous faire gagner un temps considérable en terme de programmation lors de l'édition des conduites.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos des palettes*** 140
- ***Types de palette*** 140
- ***Enregistrer des palettes en live (scène)*** 141
- ***Rappeler des palettes*** 144
- ***Editer des palettes en live (scène)*** 145
- ***Editer des palettes en blind (aveugle)*** 146

A propos des palettes

Les palettes sont des données référencées. Cela signifie que lorsqu'elles sont inclues dans des présélections, des mémoires ou des effets, les changements apportés aux contenus de la palette sont répercutés dans tous les emplacements où la palette est enregistrée. Quatre types de palettes sont disponibles, Intensity, Focus, Color et Beam.

L'Eos supporte jusqu'à 1000 palettes de chacun des quatre types. Les palettes peuvent être enregistrées sous forme décimale ou entière, elles sont automatiquement filtrées dans les catégories IFCB. Les données de couleur ne peuvent pas être placées dans les palettes beam, l'intensité ne peut pas entrer dans les palettes focus, et ainsi de suite. Ceci rend le processus de création des palettes plus simple, plus rapide, avec moins de travail. Si vous avez besoin de créer une référence comprenant un mélange d'informations IFCB, vous pouvez faire appel aux présélections. *Reportez-vous à la section « Enregistrer et utiliser des présélections », page 149.*

Types de palette

Palettes Intensity

Les palettes d'intensité peuvent être créées facilement pour être utilisées avec tous les circuits ayant des données de paramètre d'intensité.

Palettes Focus

Les palettes focus peuvent être créées pour tous les circuits ayant des fonctions pan et tilt.

Palettes Color

Les palettes color peuvent être créées pour tous les circuits ayant des données de paramètre couleur. Les palettes color enregistrent les données de couleur de tout type, notamment les paramètres CMY, RGB et HS, ainsi que les changeurs et tambours de couleur.

Vous verrez à l'usage que **[Record Only]**, les paramètres de filtre et les commandes d'enregistrement sélectif seront très utiles pour l'enregistrement de palettes de couleur.

Palettes Beam

Les palettes beam peuvent être créées pour tous les circuits ayant des données de paramètre faisceau. Vous souhaiterez rarement inclure tous les paramètres de faisceau des circuits lors de l'enregistrement des palettes beam. C'est pourquoi **[Record Only]**, les paramètres de filtre et les commandes d'enregistrement sélectif seront très utiles pour l'enregistrement de palettes beam.

Enregistrer des palettes en live (scène)

Les palettes peuvent être enregistrées en live (scène) ou blind (aveugle). Il y a différentes méthodes de détermination des données à enregistrer dans une palette, mais **[Record]**, **[Record Only]** et l'utilisation de filtres sont les méthodes les plus courantes.

Quand **[Record]** est utilisé, l'Eos enregistre les données de la catégorie de paramètre appropriée (intensity, focus, color ou beam) pour tous les circuits qui ne sont pas à leur valeur par défaut.

[Record Only] est un type d'enregistrement sélectif permettant d'enregistrer uniquement les paramètres appropriés ayant des données manuelles. Les filtres et l'enregistrement sélectif offrent des méthodes supplémentaires permettant de contrôler ce qui est enregistré dans une palette.

Enregistrer des palettes avec [Record]

La méthode de création de palette la plus courante est de les enregistrer en live (scène). Les palettes peuvent être numérotées de 0.01 à 1000 et chacune peut recevoir une étiquette. **[Record]** enregistre les données du paramètre approprié pour tous les circuits avec des données différentes des données par défaut pour le type de palette concerné, modifiées par la configuration des filtres en façade.

Exemple :

Admettons que vous souhaitiez créer une couleur personnalisée à l'aide du sélectionneur de couleur (pour les données de teinte et de saturation) ou des codeurs (pour les données CMY) et enregistrer ces données dans une palette color personnalisée. Vous devez d'abord sélectionner des circuits.

- ***[1] [thru] [1] [1] [Enter]***

A l'aide du sélectionneur de couleur, réglez les niveaux de teinte et de saturation pour le rendu désiré. Ou vous pouvez utiliser les codeurs pour régler la couleur désirée à l'aide du mélange de couleur CMY ou du sélectionneur de gélatine. Une fois la couleur sélectionnée, enregistrez la palette.

- ***[Record] [Color Palette] [4] [Label] <****FOH Blue****> [Enter]***

Vous remarquerez que lorsque vous enregistrez la palette de couleur, toutes les données de couleur pour les circuits 1 à 11 sont affichées en live (scène) avec la référence « CP 4 ». Comme vous avez utilisé **[Record]**, toutes les données de couleur de ces circuits ont été enregistrées.

Remarque : ***[Record]*** *enregistre l'intégralité de la catégorie de paramètre dans une palette.* ***[Record Only]*** *enregistre uniquement les valeurs réglées manuellement dans la palette cible.* *Reportez-vous à la section « Enregistrer des palettes avec [Record Only] », page 142.*

Lorsqu'une palette est créée, les circuits et les paramètres impliqués dans l'action d'enregistrement sont automatiquement réglés sur la référence de la palette (c'est-à-dire CP 4 dans cet exemple). Pour consulter les données absolues de ces circuits, maintenez la touche **[Data]** enfoncée.

Les méthodes suivantes peuvent être employées pour enregistrer des palettes à l'aide de **[Record]** :

- **[Record] {Color Palette 1}** - enregistre toutes les données de couleur dans la palette color 1 et les dépose dans la première sélection directe de palette color.
- **[Record] [Focus Palette] [2] [Label] <**name**> [Enter]** - enregistre les données focus pour tous les circuits ayant un état autre que l'état par défaut et ajoute une étiquette à la palette focus 2.
- **[Record] [Color Palette] [Next] [Enter]** - enregistre les données dans la palette color ayant le numéro suivant.
- **[-] [5] [Record] [Beam Palette] [Next] [Label] <**name**> [Enter]** - enregistre dans la palette beam suivante, en retenant le groupe ou les circuits spécifiés et ajoute une étiquette.

Enregistrement sélectif de palettes avec [Record]

Il est également possible de créer des palettes à l'aide de l'enregistrement sélectif qui vous permet de préciser uniquement les circuits et/ou les paramètres que vous souhaitez enregistrer.

Les exemples suivants illustrent les différentes méthodes d'enregistrement sélectif de palettes avec **[Record]**:

- **[1] [thru] [3] [Record] [Intensity Palette] [2] [Label]** <name> **[Enter]** - enregiste les données d'intensité pour les circuits sélectionnés 1 à 3 et ajoute une étiquette à la palette d'intensité 2.
- **[Group] [2] [Record] [Beam Palette] [Next] [Enter]** - enregistre les données de faisceau pour le groupe 2 dans la palette beam ayant le numéro suivant.
- **[-] [9] [Record] [Focus Palette] [5] [Enter]** - enregistre les données focus dans la palette 5, en excluant le groupe ou les circuits indiqués.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record] [Beam Palette] [5] [Enter]** - enregistre toutes les données de zoom et d'iris des circuits 1 à 9 dans la palette beam 5.

Remarque :

*Lors d'un enregistrement sélectif, vous devez indiquer la liste de circuits à inclure ou à exclure, identifiés par le modificateur **[+] [-]** , en tant qu'élément de la commande **[Record]** . Sinon, tous les circuits avec des données appropriées différentes des données par défaut seront enregistrés dans la nouvelle palette.*

L'enregistrement sélectif est également utile pour une action ponctuelle d'enregistrement sélectif. Si vous enregistrez une série de palettes avec des paramètres spécifiques uniquement, vous gagnerez du temps en mettant en place un filtre d'enregistrement (voir Utiliser des filtres avec les palettes, page 143).

Enregistrer des palettes avec [Record Only]

[Record Only] est un processus d'enregistrement sélectif qui enregistre uniquement les données de paramètre manuelles. Lorsque qu'il est utilisé pour enregistrer des palettes, seules les données manuelles des circuits seront enregistrées dans la palette. Comme pour l'enregistrement standard, des filtres (s'ils sont activés) peuvent restreindre les données enregistrées avec **[Record Only]**. *Reportez-vous à la section « Enregistrer des palettes en live (scène) », page 141.*

Remarque :

*Si vous utilisez **{Record Only}** pour enregistrer dans une palette existante, les données seront ajoutées à cette palette. La palette d'origine ne sera pas complètement écrasée. Seuls les changements manuels seront enregistrés dans la palette.*

*Il est également possible d'effectuer des changements spécifiques sur la cible d'enregistrement à l'aide d'**[Update]** . Reportez-vous à la section « Editer des palettes en live (scène) », page 145.*

Les méthodes suivantes peuvent être employées pour enregistrer des données manuelles dans des palettes à l'aide de **[Record Only]** :

- **[Record Only] [Color Palette] [2] [Enter]**- enregistre uniquement les données manuelles de couleur dans la palette color 2.

- **[Record Only] [Beam Palette] [5] [Label]** <name> **[Enter]** - enregistre les données manuelles de faisceau pour tous les circuits et ajoute une étiquette à la palette beam 5.
- **[-] [9] [Record] [Color Palette] [Next] [Label]** <name> **[Enter]** - enregistre dans la palette color suivante, en excluant le groupe ou les circuits spécifiés et ajoute une étiquette.
- **[**sélection de circuits**] [Record Only] [Focus Palette] [2] [Enter]** - enregistre la palette focus 2, mais prend en compte uniquement les données manuelles pour les circuits et paramètres indiqués.
- **[1] [Thru] [9] {Iris} {Zoom} [Record Only] [Beam Palette] [5]** - enregistre uniquement les données manuelles de zoom et d'iris des circuits 1 à 9 dans la palette beam 5.

Enregistrer des palettes dans les sélections directes

Les sélections directes permettent d'enregistrer efficacement des palettes. Vous pouvez simplement toucher la sélection directe désirée pour une palette donnée sur l'écran tactile au lieu d'utiliser la touche **[...Palette]** et le pavé numérique pour indiquer un numéro de palette.

Exemple :

Si vous souhaitez enegistrer des données de couleur dans la palette color 4, appuyez sur :

- ***[Record]***

Puis sur le bouton portant le numéro 4 gris clair dans la banque de sélections directes de palettes color, en bas à droite de l'écran.

- *{Color Palette Direct Select Button **4}***

L'indication « Color Palette 4 » apparaît dans la sélection directe, synonyme d'enregistrement réussi.

Pour de plus amples informations sur le routage des sélections directes, voir *Utilisation des sélections directes, page 31*.

Utiliser des filtres avec les palettes

Les filtres permettent de modifier le contenu des données enregistrées dans une palette par une action d'enregistrement. L'activation ou le filtrage de paramètres permet à ces paramètres d'être enregistrés dans des cibles d'enregistrement.

Pour filtrer un paramètre :

Étape 1: Maintenez la touche **[FILTER]** de la façade enfoncée.
Étape 2: Dans la CIA, appuyez sur le bouton tactile correspondant au paramètre que vous souhaitez enregistrer.
Étape 3: Relâchez la touche **[FILTER]**. Le message « Filter On » apparaît à côté du bouton de catégorie de paramètre.

Pour déterminer quel paramètre est filtré dans la catégorie :

Étape 1: Maintenez la touche **[FILTER]** enfoncée. Tous les paramètres faisant l'objet d'un filtrage actif sont mis en surbrillance en gris. Vous pourrez avoir besoin d'appuyer sur la touche **{More}** de cette catégorie de paramètre pour parcourir les paramètres supplémentaires de la catégorie.

Les filtres ont deux états possibles, activés et désactivés. Pour supprimer des filtres, maintenez **[FILTER]** enfoncée et appuyez sur les boutons de paramètres mis en surbrillance dans la CIA pour désactiver les filtres.

Pour de plus amples informations sur les filtres, voir *Utilisation des filtres, page 199*.

Rappeler des palettes

Les palettes peuvent être rappelées à partir du clavier de contrôle et des sélections directes. Quand des palettes sont rappelées, toutes les données sont manuelles et apparaissent en rouge. Les palettes rappelées sont appliquées aux circuits sélectionnés uniquement, vous devez donc sélectionner des circuits avant de rappeler une palette. Si un circuit ou paramètre sélectionné n'a pas de valeur enregistrée dans la palette rappelée, il reste dans son état actuel. Les palettes sur les sélections directes seront grisées si elles ne sont pas applicables à la sélection de circuits en cours.

Vous pouvez sélectionner tous les circuits compris dans une palette en appuyant sur **[Group] [Palette] [**x**] [Enter]**. Vous pouvez également rappeler une palette dans son intégralité en appuyant sur **[Recall From] [Palette] [**x**] [Enter]**.

Les palettes rappelées apparaissent comme des données manuelles pour les circuits indiqués. Ces données apparaissent sous forme d'abréviation du type de palette (IP3 = Intensity Palette 3, FP8 = Focus Palette 8, etc.), ou sous forme d'étiquette de la palette selon la configuration des paramètres d'affichage (voir *Setup, page 91*) Pour voir les valeurs numériques derrière une palette quelconque (ou toute autre valeur référencée), maintenez la touche **[Data]** enfoncée.

Lorsque des palettes sont rappelées, les circuits avec des données enregistrées dans la palette suivent les données en fonction des réglages de temps manuels. Les palettes peuvent également être rappelées avec la fonction de temporisation (avec la temporisation par défaut) ou avec un temps indiqué grâce à la touche **[Time]**.

Exemple :

Sélectionnez les circuits 1 à 8 au niveau d'intensité 45 et passez-les dans la palette 4 en 40 secondes.

- ***[1] [thru] [8] [at] [4] [5] [Sneak] [4][0] [Color Palette] [4] [Enter]***

Vous verrez les circuits 1 à 8 des paramètres de couleur et d'intensité passer aux valeurs demandées sur une période de 40 secondes.

Vous pouvez également faire appel aux groupes pour rappeler des palettes. Exemple :

- ***[Group] [1] [1] [Beam Palette] [5] [Enter]***
- ***[Group] [5] {Color Palette 6}***

Les palettes peuvent également être rappelées à partir des sélections directes qui terminent automatiquement la ligne de commande. Pour rappeler uniquement certains paramètres d'une palette, sélectionnez des circuits et les paramètres recherchés (ou les paramètres indésirables avec la touche [-]) dans la ligne de commande.

Voici une série de méthodes permettant de rappeler des palettes.

- **[**sélection de circuits**] {**sélection directe**}** - rappelle les données de palette associées (IFCB) pour les circuits sélectionnés.
- **[**sélection de circuits**] [Palette] [**n**] [Enter]** - rapplle la palette IFCB associée pour les circuits sélectionnés.
- **[**Channel List**] {edge} [Beam Palette] [**n**] [Enter]** - rappelle uniquement les données edge de la palette beam indiquée pour les circuits sélectionnés.
- **[Group] [**n**] [Palette] [**z**] [Enter]** - rappelle toutes les données de la palette et les applique au groupe sélectionné.
- **[Intensity Palette] [**y**] [at] [/] [**z**] [Enter]** - rappelle la palette d'intensité pour les circuits sélectionnés et fixe toutes les valeurs d'intensité rappelées à un niveau proportionnel par rapport à leur état enregistré.

Remarque : *Les exemples ci-dessus cassent le lien de référence vers la palette d'intensité. Pour conserver ce lien, la palette doit être rappelée sans valeur d'intensité modifiée. Rappeler la palette d'intensité au niveau maximum casse également se lien.*

Lorsque vous rappelez des palettes, seuls les circuits sélectionnés au moment du rappel seront affectés par le rappel de palette. Les données rappelées d'une palette sont référencées. Pour casser une référence, vous pouvez utiliser **{Make Absolute}**.

Editer des palettes en live (scène)

Remarque : *Si une palette est déjà enregistrée, **[Record]** remplace toutes les données existantes. **[Record Only]** est une fonction d'enregistrement sélectif, elle ajoute donc les données aux données existantes. Enregistrer sur une palette existante nécessite une confirmation si l'option de demande de confirmation est activée dans le setup.*

*Il est également possible d'ajouter des changements manuels à la cible d'enregistrement à l'aide d'**[Update]** .*

Réenregistrer

Le réenregistrement suit les conventions illustrées dans les sections **[Record]** et **[Record Only]** de ce chapitre. La seule différence est qu'une confirmation est indispensable pour enregistrer sur une palette existante.

Exemple :

La palette color 4 a déjà été enregistrée. Pour réenregistrer la palette color 4, réglez les valeurs des paramètres selon votre choix (vous pouvez également régler les paramètres des circuits qui étaient auparavant exclus afin de les ajouter à la palette), puis réenregistrez la palette.

- ***[Record] [Color Palette] [4] [Enter] [Enter]***

Update

Les changements en live (scène) peuvent être mis à jour dans les palettes actives et dans les palettes inactives. Lors de la mise à jour d'un paramètre dans une palette active, ce paramètre ne fera plus partie des données absolues, il sera désormais dans la palette mise à jour sur scène.

L'exemple suivant illustre la mise à jour de la palette color 2 lorsque aucune mémoire n'est active et que vous avez rappelé des circuits dans cette palette.

- **<**liste des circuits**> [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** - tous les changements manuels pour les circuits situés à l'orgine dans la palette sont mis à jour dans la palette color 2.
- **[1] [Update] [Color Palette] [2] [Enter]** - ajoute les données manuelles du circuit 1 à la palette color 2.
- **[-] [3] [Update] {Color Palette 2} [Enter]** - exclut les changements manuels sur le circuit 3 lors de la mise à jour de la palette color 2 à l'aide des sélections directes.

Si un circuit ou un paramètre ne possède pas de données dans la palette mise à jour, il ne sera pas ajouté à cette palette à moins que l'utilisateur ne le demande en indiquant le circuit en question.

Editer des palettes en blind (aveugle)

ATTENTION : *Lorsque vous éditez des palettes en blind (aveugle), les changements sur les palettes sont automatiques, il n'est pas nécessaire d'appliquer une commande d'actualisation ou d'enregistrement.*

Les palettes peuvent être visualisées et éditées en blind (aveugle) dans les vues en tableau et en feuille de calcul.

Ouvrir une palette en blind (aveugle) à partir du mode live (scène)

- **[Blind] & [**Palette**]** - ceci permet d'afficher la première palette enregistrée du type sélectionné (Intensity, Focus, Color ou Beam) en blind (aveugle), ou de revenir à la dernière palette de ce type consultée en aveugle.
- **[Blind] {**Palette Select 1**}** *ou* **[Blind] [**Palette**] [1] [Enter]** - ceci permet d'afficher en blind (aveugle) la palette 1 indiquée.
- **[Palette] [Palette] {Edit}** - ouvre la liste des types de palettes avant d'ouvrir la palette en blind (aveugle).

Visualiser des palettes à partir du mode blind (aveugle)

Dans un mode blind (aveugle) quelconque, vous pouvez accéder à une palette par le biais de la ligne de commande ou des sélections directes lorsque aucun circuit n'est sélectionné. Ceci vous amènera directement dans le mode circuit blind (aveugle) pour cette palette.

- **[Color Palette] [**n**] [Enter]**

Vous pouvez également parcourir les palettes disponibles avec **[Next]** et **[Last]**.

Editer en blind (aveugle)

Voici une série de méthodes représentatives permettant d'éditer des palettes en blind (aveugle) :

- **[2] {Iris} [At] [Enter]** - supprime le réglage en cours de catégorie de paramètre du circuit 2.
- **[1] {Iris} [5] [0] [Enter]** - sélectionne le circuit 1 et règle sa valeur d'iris sur 50.
- **[2] [Copy To] [5] [Enter]** - copie les informations du circuit 2 dans le circuit 5.
- **[6] [Recall From] [Focus Palette] [1] [Enter]** - rappelle les valeurs du circuit 6 de la palette focus 1.

Vous pouvez également vous servir des codeurs pour régler les niveaux en blind (aveugle).

Lors de l'édition en blind (aveugle), il est possible de supprimer une instruction d'une palette quelconque en sélectionnant le circuit et le paramètre et en appuyant sur **[At] [Enter]** ou **{Make Null} [Enter]**.

[Recall From], **[Copy To]**, **{Move To}** et **{Replace With}** peuvent également être utilisés pour créer et éditer les données de palettes. Voir *Commandes manuelles avancées, page 215*.

Remarque : *Pendant l'édition de palettes en blind (aveugle), actionner **[Recall From][Recall From]** fait apparaître **[Recall From][Palette]** dans la ligne de commande.*

Editer des palettes dans une feuille de calcul

L'affichage en feuille de calcul porte une plage de palettes sur l'axe des ordonnées et les circuits/paramètres de circuit sur l'axe des abscisses. Afficher les palettes dans une feuille de calcul est utile lorsque vous souhaitez comparer les données de plusieurs palettes.

Vous pouvez sélectionner une palette de la feuille de calcul avec les touches **[Next]** ou **[Last]** pour parcourir la liste, ou vous pouvez sélectionner la palette à partir du clavier. Vous pouvez également sélectionner une plage de palettes à éditer simultanément. Vous pouvez modifier la ou les palettes en sélectionnant des circuits et en modifiant leurs valeurs de paramètre. En plus des fonctions d'édition normales, ce mode d'affichage offre les commandes suivantes : **[Copy To]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **{Move To}**, et **{Replace With}**.

Voici une série de méthodes représentatives permettant d'éditer des palettes en blind (aveugle) dans une feuille de calcul :

- **[Color Palette] [1] [Thru] [9] [Enter]** - sélectionne les palettes color 1 à 9.
- **[1] {Scroller} {Make Null} [Enter]** - règle la valeur de changeur du circuit 1 sur zéro pour la palette color sélectionnée.
- **[1] {Scroller} [4] [Enter]** - régle la valeur de changeur du circuit 1 sur le cadre 4 pour la palette color sélectionnée.

En complément des exemples ci-dessus, voici quelques exemples de fonctions supplémentaires d'édition de palette à votre disposition dans le mode d'affichage en feuille de calcul :

- **[**type de palette**] [1] [thru] [5] {Move To} <**type de palette**> [9] <thru> [Enter]** - ceci déplace les palettes 1 à 5 vers les palettes 9 à 14. Vous n'avez pas besoin d'indiquer une valeur de fin pour que l'Eos puisse exécuter le déplacement.
- **[Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Replace With} <Iris> [2] [5] [Enter]** - pour les palettes 1 à 5, cette commande remplace les valeurs d'iris de 50 par une valeur de 25. Cette méthode d'édition par plage avec **{Replace With}** est possible uniquement dans les feuilles de calcul.

Editer des palettes dans une liste

Lorsque vous appuyez deux fois sur le bouton spécifique de palette Intensity, Focus, Color ou Beam, une liste de types de palette associés s'ouvre dans un nouvel onglet (ou la liste passe au premier plan si elle est déjà ouverte). Vous pouvez également ouvrir la liste à partir du navigateur. *Reportez-vous à la section « Utilisation du navigateur », page 27.*

Dans la liste, vous pouvez sélectionner une palette à éditer. L'écran de circuit blind apparaît alors, avec la palette indiquée prête à être éditée. De plus, vous pouvez ajouter des palettes à votre liste et éditer les étiquettes de chacune des palettes de la liste.

Exemple :

Avec le mode d'affichage par liste, vous pouvez sélectionner des palettes et modifier leurs étiquettes ou les déplacer.

- ***[1] [5] [Label] <**name**> [Enter]***

Lors de l'affichage sous forme de liste d'une catégorie de palette donnée, les touches programmables **{Move To}** et **{Edit}** peuvent être utilisées.

Pour déplacer une palette donnée vers un emplacement différent :

- **[1] {Move To} [3] [Enter]** - déplace les contenus et l'étiquette de la palette 1 à la palette 3. Si la palette 3 est déjà utilisée, on vous demandera de confirmer que vous souhaitez bien écraser la palette existante. Vous pouvez également appuyer sur **[Copy To] [Copy To]** pour accéder à la fonction **{Move To}**.

Il est également possible de déplacer des données d'une présélection vers une palette et inversement. Il est important de se rappeler qu'avec la commande **{Move To}** les données sont supprimées de leur emplacement actuel et transférées vers leur nouvel emplacement.

Pour copier une palette donnée vers une nouvelle palette :

- **[2] [Copy To] [5] [Enter]** - copie les contenus de la palette 2 dans la nouvelle palette 5.

Vous pouvez également utiliser **[Copy To]** des présélections vers les palettes.

Pour éditer des données de palette quelconques à partir de la liste :

- **[1] [5] {Edit} [Enter]** - sélectionne la palette numéro 15 et amène l'écran blind (aveugle) au premier plan, avec la palette 15 prête à être éditée. Vous pouvez vous servir des touches **[Next]** et **[Last]** pour accéder aux autres palettes ou sélectionner une nouvelle palette à éditer à l'aide du clavier.

Supprimer des palettes

Pour supprimer la palette color 1, appuyez sur **[Delete] [Color Palette] [**1**] [Enter] [Enter]**. Quand des palettes sont supprimées, toutes les références dans les mémoires sont converties en données absolues.

Supprimer des circuits d'une palette

Vous pouvez supprimer des circuits donnés d'une palette. Ceci peut se faire en mode blind (aveugle).

Exemple :

Ouvrez la palette en blind (aveugle) :

- ***[Blind] & [Color Palette]***

Sélectionnez la palette que vous souhaitez éditer :

- ***[Color Palette] [5] [Enter]***

Supprimez des circuits en appuyant sur :

- ***[2] [+] [4] [+] [6] [Thru] [9] [At] [Enter]***

Vous pouvez également supprimer un circuit ou un paramètre d'une plage de présélections en appuyant sur :

- ***[Beam Palette] [1] [Thru] [5] [Enter] [6] [At] [Enter]***

Vous pouvez retirer des circuits en live (scène) en appuyant sur :

- ***[channel list] [Delete] [Color Palette] [2] [Enter]***

Chapitre 10

Enregistrer et utiliser des présélections

Les présélections ressemblent beaucoup aux palettes dans la mesure où elles sont des regroupements de données pour des circuits spécifiques visant à faciliter la création de mémoires. Toutefois, les présélections peuvent regrouper *toutes* les données d'un circuit donné (intensity, focus, color, beam) au lieu d'un seul type de paramètre.

Jusqu'à 1000 présélections peuvent être enregistrées dans l'Eos à l'aide de numéros décimaux ou entiers, elles peuvent contenir des données absolues et/ou un mélange de palettes IFCB. Les présélections *ne peuvent pas* faire référence à d'autres présélections.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Enregistrer des présélections en live (scène)***. 150
- ***Rappeler des présélections*** 152
- ***Editer des présélections en live (scène)*** 153
- ***Editer des présélections en blind (aveugle)*** 155

Enregistrer des présélections en live (scène)

Les présélections peuvent être enregistrées en live (scène) à l'aide du clavier et/ou des séléctions directes. **[Record]** et **[Record Only]** peuvent être utilisés pour enregistrer des présélections, avec ou sans filtres. *Reportez-vous à la section « Enregistrer des données avec les filtres d'enregistrement », page 202.*

[Record] enregistre tous les circuits ayant des valeurs différentes de leur valeur par défaut, en enregistrant toutes les informations concernant ces circuits, y compris les paramètres ayant toujours la valeur par défaut. Les présélections peuvent donc contenir les mêmes informations qu'une mémoire, mais elles ne possèdent pas les informations de temps ou les attributs de mémoire (comme les temps de suivi, de retard, ou les chevauchements de mémoire). Lorsqu'elles sont enregistrées ou réenregistrées, les présélections sont automatiquement rappelées sur scène. Les présélections peuvent recevoir une étiquette individuelle, et chacune possède un champ de notes facultatif.

Enregistrer des présélections avec [Record]

La touche **[Record]** enregistre les données de paramètre pour les circuits qui ne se trouvent pas à leur valeur par défaut modifiées par la configuration des filtres de la CIA. Ceci enregistre toutes les données de paramètre différentes des valeurs par défaut même s'il ne s'agit pas de données manuelles. Si des filtres sont utilisés, seuls les paramètres autorisés par les filtres sont enregistrés.

Lorsque vous enregistrez des données dans une présélection en live (scène), les circuits impliqués dans cette présélection seront alors réellement dans cette présélection.

Les méthodes suivantes peuvent être employées pour enregistrer des présélections à l'aide de **[Record]** :

- **[Record] [Preset] [5] [Label]** name **[Enter]** - enregistre toutes les données de paramètre pour tous les circuits ayant un état autre que l'état par défaut et ajoute une étiquette à la présélection 5.
- **[Record] [Preset] [Next] [Enter]** - enregistre les données dans la présélection ayant le numéro suivant.
- **[-] [2] [Record] [Preset] [n] [Enter]** - enregistre la présélection en excluant le groupe ou les circuits indiqués.
- **[Channel list] [Record] [Preset] [6] [Enter]** - enregistre la présélection, mais uniquement les données de la liste de circuits fournie.
- **[Record] & {Preset direct select}** - enregistre la présélection dans la sélection directe indiquée.

Remarque :

*Lors d'un enregistrement sélectif, vous devez indiquer la liste de circuits à inclure (ou à exclure le cas échéant) en tant qu'élément de la commande **[Record]**. Sinon, tous les paramètres ayant des circuits avec des valeurs différentes des valeurs par défaut seront enregistrés dans la présélection.*

*Vous pouvez également utiliser les filtres et **{Make Null}** pour vous aider à décider quelles données doivent être enregistrées. Pour de plus amples informations sur ces fonctions, voir Utilisation des filtres.*

Lorsque vous réenregistrez une présélection existante, une confirmation vous sera demandée à moins que vous n'ayez désactivé les demandes de confirmation dans le setup.

Enregistrer des présélections avec [Record Only]

[Record Only] est un processus d'enregistrement sélectif qui enregistre *uniquement les données de paramètre manuelles*. Ainsi, lorsque qu'il est utilisé pour enregistrer des présélections, seules les données manuelles des circuits seront enregistrées dans la présélection. Comme pour **[Record],** des filtres et **{Make Null}** peuvent être utilisés pour affiner la sélection des informations enregistrées. *Reportez-vous à la section « Enregistrer des données avec les filtres d'enregistrement », page 202.*

Les méthodes suivantes peuvent être employées pour enregistrer des présélections à l'aide de **[Record Only]** :

- **[Record Only] [Preset] [5] [Label]** name **[Enter]** - enregistre toutes les données de paramètre *manuelles* pour tous les circuits et ajoute une étiquette à la présélection 5.
- **[Record Only] [Preset] [Next] [Enter]** - enregistre les données manuelles dans la présélection ayant le numéro suivant.
- **[-] [3] [Record Only] [Preset] [n] [Enter]** - enregistre la présélection en excluant le groupe ou les circuits indiqués.
- **[Channel list] [Record Only] [Preset] [6] [Enter]** - enregistre la présélection, mais uniquement les données manuelles de la liste de circuits fournie.
- **[Channel list] {Color} [Record Only] [Preset] [7] [Enter]** - enregistre uniquement les données manuelles de couleur pour les circuits indiqués dans la présélection.

Rappeler des présélections

Vous devez sélectionner des circuits lorsque vous rappelez une présélection. Si un circuit ou un paramètre sélectionné n'a aucune valeur dans la présélection, il conservera sa position en cours. Si vous souhaitez rappeler tous les circuits d'une présélection, vous pouvez appuyer sur **[Recall From] [Preset] [**x**]**. Les présélections sur les sélections directes seront grisées si elles ne sont pas applicables à la sélection de circuits en cours.

Si vous souhaitez rappeler uniquement certains paramètres de la présélection, sélectionnez des circuits et indiquez les paramètres désirés (ou les paramètres indésirables, avec la touche **[-]**) dans la ligne de commande (voir les exemples de commande ci-dessous).

Lors du rappel d'une présélection, les changements de paramètre suivent les temps manuels par défaut, le cas échéant.

Vous pouvez rappeler des présélections en employant les méthodes suivantes :

- **{**Sélection directe de présélection**}** - rappelle les données de présélection associées pour les circuits sélectionnés.
- **[Preset] [2] [Enter]** - rappelle la présélection 2 pour les circuits sélectionnés.
- **[Channel List] [Preset] [2] [Enter]** - rappelle les données de la présélection pour les circuits de la liste de sélection.
- **[**Channel List**] [Color] [Preset] [5] [Enter]** - rappelle uniquement les données de couleur de la présélection indiquée pour les circuits indiqués.
- **[Color] & {**Sélection directe de présélection**}** - rappelle uniquement les données de couleur de la présélection indiquée pour les circuits sélectionnés.
- **[Recall From] [Preset] [3] [at] [5] <0> [Enter]** - rappelle tous les circuits de la présélection 3 et régle leurs valeurs d'intensité à 50%. Les données d'intensité d'origine sont toujours reliées à la présélection. Si vous souhaitez modifier l'intensité, vous devez mettre à jour la présélection pour conserver le changement et le lien, ou transformer les données en données absolues avant d'enregistrer dans une autre cible d'enregistrement.
- **[**Channel List**] [Preset] [7] [Enter] [at] [/] [5] [Enter]** - rappelle la présélection 7 pour les circuits sélectionnés. Les valeurs d'intensité seront rappelées à 50% de leur état enregistré. Le lien d'intensité sera maintenu. Si vous souhaitez modifier l'intensité, l'utilisateur devra mettre à jour la présélection pour conserver le changement et le lien, ou transformer les données en données absolues avant d'enregistrer dans une autre cible d'enregistrement.
- **[Recall From] [Preset] [9] [Enter]** - sélectionne tous les circuits ayant des données enregistrées dans la présélection 9.
- **[1] [Recall From] [Preset] [1] [At] [5] [0] [Enter]** - rappelle l'intensité du circuit 1 de la présélection 1 à 50% de sa valeur enregistrée. Si le circuit 1 était réglé sur 50 dans la présélection 1, sa valeur rappelée sera 25.

Editer des présélections en live (scène)

Il y a deux manières d'éditer une présélection en live (scène). Vous pouvez réenregistrer la présélection ou utiliser **[Update]**.

Réenregistrer

Le réenregistrement suit les conventions de **[Record]** et de **[Record Only]**. La seule exception est la demande de confirmation, indispensable pour réenregistrer la présélection.

Exemple :

La présélection 5 a déjà été enregistrée. Pour réenregistrer la présélection 5, rappelez la présélection :

- ***[Preset] [5] [Enter]***

Réglez les paramètres selon vos besoins. Vous pouvez également régler les paramètres des circuits auparavant exclus afin de les ajouter à la présélection. Réenregistrez la présélection lorsque vous avez terminé.

- ***[Record] [Preset] [5] [Enter] [Enter]***

Update

[Update] permet d'enregistrer des modifications sur des paramètres dans une présélection. Lors d'une mise à jour, vous devez préciser la présélection à mettre à jour. Vous pouvez le faire à l'aide du clavier ou des sélections directes.

Pour les descriptions suivantes, partons du principe qu'aucune mémoire n'est active sur scène. La mise à jour de valeurs référencées lorsque des mémoires sont actives est expliquée dans la section *Modifier des mémoires en live (scène), page 170*.

Exemple :

Pour mettre à jour une présélection, commencez par rappeler la présélection pour les circuits que vous souhaitez éditer.

- ***[1] [Thru] [5] [Preset] [1] [Enter]***

Faites les changements que vous souhaitez sur les paramètres désirés à l'aide du clavier et des codeurs. Une fois que vous obtenez le rendu recherché, mettez à jour la présélection.

- ***[Update] [Preset] [1] [Enter]***

ou

- ***[Update] & {Preset 1}***

Lors de la mise à jour d'une présélection, seuls les circuits déjà présents dans la présélection seront mis à jour. Vous devez sélectionner des circuits ou des paramètres pour forcer l'ajout de nouvelles données dans une présélection à l'aide d'**[Update]**.

Utilisation de la liste des présélections

La liste des présélections affiche toutes les présélections enregistrées. L'affichage sous forme de liste permet de changer les attributs uniquement, il n'est pas possible d'éditer directement dans la liste. Appuyer sur la touche programmable **{Edit}** vous amène à la vue blind (aveugle) de la présélection sélectionnée, dans le dernier format que vous avez utilisé en aveugle. Ceci vous permet d'éditer la présélection.

Vous pouvez parcourir la liste des présélections à l'aide de **[Next]** et **[Last]**.

Ouvrir la liste des présélections

Les présélections en blind (aveugle) peuvent également être visualisées dans la liste des présélections, il y a plusieurs manières d'y accéder.

Pour afficher la liste des présélections en blind (aveugle), vous pouvez :

- Appuyer sur **[Preset] [Preset]**
- Cliquer sur **Preset List** dans **Browser (navigateur)>Record Target Lists (listes de cibles d'enregistrement)**

Move To

La touche programmable **{Move To}** permet de déplacer des présélections dans la liste. Vous pouvez également appuyer sur **[Copy To] [Copy To]** pour accéder à la fonction **{Move To}**.

- **<Preset> [3] {Move To} [8] [Enter] [Enter]** - déplace la présélection 3 vers la présélection 8. La présélection 3 est retirée de la liste. Le deuxième **[Enter]** n'est pas nécessaire si vous avez désactivé les demandes de confirmation dans le setup.

Il est également possible de déplacer des données d'une palette vers une présélection et inversement. Il est important de se rappeler qu'avec la commande **{Move To}** les données sont supprimées de leur emplacement actuel et transférées vers leur nouvel emplacement.

Copy To

[Copy To] permet de copier des présélections de la liste à un autre emplacement de la liste.

- **<Preset> [2] [Copy To] [9] [Enter] [Enter]** - copie les contenus de la présélection 2 dans la présélection 9. La présélection 2 reste dans la liste. Le deuxième **[Enter]** n'est pas nécessaire si vous avez désactivé les demandes de confirmation dans le setup.

Vous pouvez également utiliser **[Copy To]** des palettes vers les présélections.

Editer des présélections en blind (aveugle)

Toutes les présélections peuvent être affichées et éditées en blind (aveugle). Pour ouvrir une présélection en blind (aveugle), vous avez le choix entre les méthodes suivantes :

- Appuyer sur **[Blind] & [Preset]**
- Appuyer sur **[Blind] & {Preset** x**}** - ouvre la présélection indiquée
- Appuyer sur **[Preset] [Preset]** puis sur **{Edit}** lorsqu'une présélection est sélectionnée dans la liste.

ATTENTION : *Lorsque vous éditez des présélections en blind (aveugle), les changements apportés aux présélections sont automatiquement enregistrés. Les commandes update et record ne sont donc pas nécessaires.*

Vous pouvez changer la manière d'afficher les informations dans la liste des présélections en appuyant sur la touche **[Format]**. Ceci permet d'alterner entre les deux modes d'affichage de la liste des présélections, en feuille de calcul et en tableau.

Editer dans le tableau

La vue tableau affiche les données d'une présélection à la fois dans un tableau. Les circuits sont affichés sur l'axe des ordonnées et les paramètres sur l'axe des abscisses. Afficher les présélections dans un tableau est utile lorsque vous souhaitez consulter les données de nombreux circuits dans une présélection donnée.

Pour changer la présélection affichée, servez-vous des touches **[Next]** et **[Last]** ou sélectionnez la présélection de votre choix à l'aide du clavier ou des sélections directes. Vous pouvez modifier la présélection en sélectionnant des circuits et en modifiant leurs valeurs de paramètre. En plus des fonctions d'édition normales, ce mode d'affichage offre les commandes suivantes : **[Copy To]**, **[Recall From]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **{Move To}** et **{Replace With}**.

Voici quelques exemples des fonctions supplémentaires d'édition des présélections dont vous disposez lors de l'édition dans un tableau :

- **[**circuits ou paramètres sélectionnés**] [Make Abs]** - transforme les données des références vers des palettes au sein de la présélection en données absolues ne faisant plus référence à une autre cible d'enregistrement.
- **[**circuits et paramètres sélectionnés**] [Make Null]** - supprime les données du circuit ou du paramètre sélectionné de la présélection.
- **[Preset] [5] {Move To} [Preset] [9] [Enter]** - ceci déplace les contenus de la présélection 5 dans la présélection 9. La présélection 9 sera créée et la présélection 5 supprimée.
- **[Preset] [1] [Copy To] <Preset> [5] [Enter]** - ceci copie les contenus de la présélection 1 dans la présélection 5. Vous pouvez également copier des plages de présélections à un nouvel emplacement.
- **[1][Recall From][Preset][1][Enter]** - rappelle les contenus du circuit 1 de la présélection 1.

Remarque : *Pendant l'édition de palettes en blind (aveugle), actionner **[Recall From][Recall From]** fait apparaître **[Recall From][Preset]** dans la ligne de commande.*

Editer dans une feuille de calcul

L'affichage en feuille de calcul affiche une plage de présélections sur l'axe des ordonnées et les circuits/paramètres de circuit sur l'axe des abscisses. Afficher les présélections dans une feuille de calcul est utile lorsque vous souhaitez comparer les données de plusieurs présélections.

Vous pouvez sélectionner une présélection de la feuille de calcul avec les touches **[Next]** ou **[Last]** pour parcourir la liste, ou vous pouvez sélectionner la présélection à partir du clavier. Vous pouvez également sélectionner une plage de présélections à éditer simultanément. Vous pouvez modifier la ou les présélections en sélectionnant des circuits et en modifiant leurs valeurs de paramètre. En plus des fonctions d'édition normales, ce mode d'affichage offre les commandes suivantes : **[Copy To]**, **{Make Absolute}**, **{Make Null}**, **{Move To}**, et **{Replace With}**.

En complément des exemples ci-dessus, voici quelques exemples de fonctions supplémentaires d'édition de présélection à votre disposition dans le mode d'affichage en feuille de calcul :

- **[Preset] [1] [thru] [5] {Move To} <Preset> [9] <thru> [Enter]** - ceci déplace les présélection 1 à 5 vers les présélections 9 à 14. Vous n'avez pas besoin d'indiquer une valeur de fin pour que l'Eos puisse exécuter le déplacement. Si les présélections 9 à 14 existent déjà, on vous demandera de confirmer ce déplacement.
- **[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] {Iris} [5] [0] {Replace With} <Iris> [2] [5] [Enter]** - pour les présélections 1 à 5, cette commande remplace les valeurs d'iris de 50 par une valeur de 25. Cette méthode d'édition par plage avec **{Replace With}** est possible uniquement dans les feuilles de calcul.

Supprimer des présélections

Vous pouvez supprimer des présélections des deux façons suivantes :

- **[Delete] [Preset] [1] [Enter]**
- **[Delete] [Preset] [1] [Thru] [5] [Enter]**

Les présélections peuvent être supprimées à tout moment, à partir de n'importe quel écran. Une confirmation vous sera demandée, à moins que vous n'ayez désactivé les demandes de confirmation dans le setup.

Supprimer des circuits d'une présélection

Vous pouvez supprimer des circuits donnés d'une présélection. Ceci peut se faire en mode blind (aveugle).

Exemple :

Ouvrez la présélection en blind (aveugle) :

- ***[Blind] & [Preset]***

Sélectionnez la présélection que vous souhaitez éditer :

- ***[Preset] [5] [Enter]***

Supprimez des circuits en appuyant sur :

- ***[2] [+] [4] [+] [6] [Thru] [9] [At] [Enter]***

Ou vous pouvez supprimer un paramètre de circuit donné en appuyant sur :

- ***[5] [+] [7] {Color} [At] [Enter]***

Vous pouvez également supprimer un circuit ou un paramètre d'une plage de présélections en appuyant sur :

- ***[Preset] [1] [Thru] [5] [Enter] [1] {Color} [At] [Enter]***

Vous pouvez retirer des circuits en live (scène) en appuyant sur :

- ***[channel list] [Delete] [Preset] [2] [Enter]***

Chapitre 11

Travailler avec une seule liste de mémoires

Lors de leur création, les mémoires sont enregistrées dans une liste de mémoires. Par défaut, l'enregistrement de mémoires aboutit à la création d'une seule et unique liste de mémoires, la liste de mémoires 1. Bien qu'il soit possible d'enregistrer d'autres listes de mémoires dans l'Eos, ce chapitre traite essentiellement du travail avec une seule liste de mémoires. Pour de plus amples informations sur les listes de mémoires multiples, voir *Travailler avec plusieurs listes de mémoires, page 189*.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Notions de base sur les mémoires*** 158
- ***Enregistrer des mémoires en live (scène)*** 158
- ***Temps*** 162
- ***Drapeaux*** 167
- ***Modifier des mémoires en live (scène)*** 170
- ***Enregistrer et éditer des mémoires en blind (aveugle)*** . . .176
- ***Supprimer des mémoires*** 178

Notions de base sur les mémoires

Une mémoire est une cible d'enregistrement comprenant des circuits avec leurs données de paramètre associées, des temps discrets (de niveau de circuit/paramètre) et des attributs de mémoire (comme des instructions de préchauffage, de suivi, de maintien, etc.).

Vous avez déterminé dans le **setup** si l'Eos doit fonctionner en mode mémoire uniquement (Cue Only) ou en mode suivi (Tracking). Le système est réglé par défaut en mode suivi, cette section du manuel s'intéressera donc d'abord au travail en mode suivi. Il est important de savoir dans quel mode vous travaillez car cela détermine la façon d'éditer les mémoires.

- Si votre pupitre est réglé en mode suivi (par défaut), les changements avancent dans la liste de mémoires jusqu'à rencontrer un blocage ou une instruction de mouvement.
- Si votre pupitre est réglé en mode mémoire uniquement, les changements sur les mémoires n'ont pas d'effet sur les données de mémoire suivantes.

Numérotation des mémoires

Les mémoires peuvent être numérotées entre 0,01 et 9999,99.

L'Eos vous fournit de nombreuses manières de numéroter vos mémoires. Voici les méthodes les plus courantes :

- Après avoir appuyé sur record, indiquez un numéro de mémoire, celui-ci peut être un nombre entier (1) ou un nombre décimal (1.1).
- Après avoir appuyé sur record, vous pouvez appuyer sur [Next] au lieu d'indiquer un numéro de mémoire, ceci attribue automatiquement à la mémoire le numéro suivant dans l'ordre de la liste de mémoires. Si la mémoire en cours porte le numéro 1.1, par exemple, la nouvelle mémoire sera automatiquement numérotée 1.2 si vous appuyez sur [Record] [Next].
- Lors de l'enregistrement de mémoires décimales, il n'est pas nécessaire d'indiquer le numéro principal si une mémoire décimale a déjà été enregistrée précédemment. Ainsi, si la mémoire en cours porte le numéro 5.2, il vous suffira d'indiquer **[.] [5]** pour enregistrer la mémoire 5.5 lors de votre commande d'enregistrement suivante.
  - Mémoire à numéro entier - **[Next]** passe au numéro entier suivant.
  - Mémoire numérotée au dixième (.1) - **[Next]** passe au dixième suivant.
  - Mémoire numérotée au centième (.01) - **[Next]** passe au dixième suivant.

Enregistrer des mémoires en live (scène)

Lors de l'utilisation de **[Record]**, tous les paramètres des projecteurs ayant des valeurs différentes des valeurs par défaut, que ce soit par l'intermédiaire de la commande manuelle, d'autres mémoires ou d'un registre submaster, sont enregistrés dans la mémoire cible.

Les circuits dont toutes les valeurs sont des valeurs par défaut, c'est-à-dire qu'ils n'ont jamais été modifiés, ne sont pas inclus dans l'action d'enregistrement, à moins de sélectionner le circuit et d'appuyer sur **{Make Manual}**. Les autres exclusions possibles sont les paramètres retenus par l'utilisation de filtres, ou si les paramètres du circuit ont été filtrés (voir *Utilisation des filtres, page 199*). Vous pouvez également sélectionner certains paramètres de certains circuits (comme par exemple Cyan et Iris) et les placer à un état nul à l'aide de la touche **{Make Null}** si les valeurs ne sont pas indispensables dans la mémoire que vous enregistrez.

L'Eos est un pupitre de suivi, c'est-à-dire qu'une fois que quelque chose est enregistré dans la liste de mémoires, la liste de mémoires conserve les informations relatives à ce circuit/paramètre à moins de subir la commande **{Make Null}** ou d'être filtrée à l'aide des filtres de paramètre.

Lorsque des mémoires sont enregistrées, elles sont automatiquement restituées et les valeurs manuelles sont libérées, à moins que la restitution automatique lors de l'enregistrement n'ait été désactivée dans le setup. Lors de la restitution, les niveaux de paramètres sont affichés avec un code couleur pour clarifier l'action d'enregistrement :

- Bleu – l'intensité a augmenté par rapport à la mémoire précédente, ou un paramètre sans intensité a changé.
- Vert – le niveau d'intensité a baissé par rapport à la mémoire précédente, ou un paramètre sans intensité a marqué.
- Magenta – le niveau a suivi une mémoire précédente.
- Blanc – le niveau a été bloqué (voir *Block, page 167*).

Utilisation de Record

Lorsque vous appuyez sur la touche **[Record]** , le clavier se place par défaut en mode mémoire, il n'est alors plus indispensable d'utiliser la touche **[Cue]** . Voici quelques exemples représentatifs de l'enregistrement de mémoires en live (scène). Une fois l'enregistrement de mémoire précisé, les attributs de mémoire comme les temps peuvent être combinés et saisis dans l'ordre que vous voulez.

- **[Record] <Cue> [5] [Enter]** - enregistre tous les paramètres des circuits ayant des données différentes des données par défaut dans la mémoire 5.
- **[Record] <Cue> [5] [Label] [**name**] [Enter]** - enregistre la mémoire indiquée et ajoute une étiquette alphanumérique.

Utilisation de Record Only

[Record Only] diffère de **[Record]** par le fait que cette fonction enregistre uniquement les valeurs manuelles, ce qui évite d'enregistrer des niveaux indésirables (d'un submaster ou d'une autre liste de mémoires, par exemple) dans la mémoire. Ainsi, lorsque qu'elle est utilisée pour enregistrer des présélections, seules les données manuelles des circuits seront enregistrées dans la mémoire. Les valeurs de la mémoire précédente qui n'ont pas été modifiées sont suivies dans la nouvelle mémoire.

[Record Only] peut exploiter les mêmes commandes que **[Record]**.

- **[Record Only] <Cue> [Next] [Enter]** - enregistre uniquement les valeurs manuelles dans la mémoire suivante de la liste.
- **[Record Only] [Cue] [3] [Enter]** - enregistre uniquement les données manuelles dans la mémoire 3.
- **[2] [thru] [8] [Record Only] <Cue> [9] [Enter]** - enregistre uniquement les données manuelles des circuits 2 à 8 dans la mémoire cible 9.
- **[Group] [2] [Record Only] [Cue] [5] [Enter]**- enregistre uniquement les données manuelles du groupe 2 dans la mémoire 5.
- **[**sélection de circuits**] {Color} [Record Only] <Cue> [4] [Enter]** - enregistre uniquement les données de couleur des circuits sélectionnés dans la mémoire 4.

Comme pour **[Record]**, des filtres peuvent encore restreindre le champ des données enregistrées avec **[Record Only]**. *Reportez-vous à la section « Utilisation des filtres », page 199.*

Utiliser l'enregistrement sélectif

Vous pouvez utiliser la touche **[-]** pour exclure des informations d'une mémoire, ou la touche **[+]** pour indiquer un circuit/paramètre donné à inclure dans l'action d'enregistrement. Ces actions sont des enregistrements sélectifs.

Pour de plus amples informations sur l'enregistrement sélectif à l'aide de filtres, voir *Filtres partiels, page 201*.

Utilisation de l'enregistrement sélectif positif

Vous pouvez enregistrer uniquement les paramètres indiqués dans des mémoires. Si la mémoire a déjà été enregistrée, cette action ajoute les paramètres de circuit indiqués dans les données de mémoire existantes.

Pour enregistrer uniquement les circuits indiqués dans une nouvelle mémoire cible :

- **[1] [thru] [5] [Record] <Cue> [4] [Enter]** - enregistre uniquement les circuits 1 à 5 dans la mémoire 4.
- **[**liste de circuits**] [Record] <Cue> [5] [Rem Dim] [Enter]** - enregistre les circuits sélectionnés dans la mémoire cible. Les circuits actifs dans la mémoire précédente qui ne se trouvent pas dans la liste de circuits sélectionnée seront à zéro dans la mémoire 5.

Pour enregistrer uniquement les paramètres indiqués dans une mémoire cible :

- **[1] [thru] [5] [Focus] [Color] [Record] <Cue> [4] [Enter]** - enregistre les données focus et color des circuits 1 à 5 dans la mémoire 4. Les autres données sur scène ne sont pas enregistrées dans la mémoire cible.

L'utilisation de l'enregistrement sélectif pour une nouvelle cible d'enregistrement permet de suivre les valeurs de la mémoire précédente qui ne sont pas inclues dans l'action d'enregistrement.

Utilisation de l'enregistrement sélectif négatif

Il est possible d'exclure des données d'une mémoire en utilisant la touche **[-]** comme suit :

- **[-] [Group] [3] [thru] <Group> [6] [Record] <Cue> [9] [Enter]** - enregistre la mémoire indiquée, à l'exception des circuits associés aux groupes 3 à 6.
- **[-] [3] [thru] [6] [Record] <Cue> [9**] **[Enter]** - enregistre la mémoire indiquée, à l'exception des circuits 3 à 6.
- **[-] [Sub] [7] [Record] [Enter]** - enregistre la mémoire sélectionnée sans la contribution du submaster 7.
- **[-] [Sub] [Record] [Enter]** - comme ci-dessus, mais cette fois ce sont les contenus de tous les submasters qui sont exclus.
- **- [Color] [Record] <Cue> [8] [Enter]** - enregistre la mémoire 9 sans les données de couleur.

Utilisation de [Cue Only / Track]

En mode Track (suivi)

Lorsque vous créez une nouvelle mémoire, les données de paramètre de circuit de la mémoire précédente sont suivies dans la nouvelle mémoire indiquée. Les changements dans cette nouvelle mémoire sont également suivis dans les mémoires suivantes jusqu'à ce qu'une instruction de mouvement soit rencontrée. La touche **[Cue Only/Track]** constitue une exception à ce comportement. Lorsque vous enregistrez une mémoire au milieu d'une liste de mémoires existante, la touche **[Cue Only]** permet d'empêcher le suivi de nouvelles informations dans la mémoire suivante. Lorsque vous réenregistrez ou actualisez des données, les modifications ne seront pas suivis en aval.

Remarque :

*Dans les exemples suivants, la commande **[Cue Only]** correspond à une pression sur la touche **[Cue Only/Track]** du clavier. La configuration du système détermine le contexte réel de la touche suivant le mode dans lequel le système fonctionne.*

Pour éviter toute ambiguïté, seule la fonction contextuelle de la touche est utilisée dans les exemples.

Avec un système réglé sur « Track » (suivi)

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - enregistre la mémoire 5. Les nouvelles valeurs ou les changements ne sont pas suivis dans la mémoire suivante.
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - comme ci-dessus, les données enregistrées ne sont pas suivies en aval, et toutes les données de couleurs sont exclues de l'opération d'enregistrement.
- **[Record Only] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - enregistre toutes les données manuelles, mais empêche le suivi dans les mémoires suivantes.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [6] [Cue Only] [Enter]** - enregistre la mémoire indiquée, à l'exception des contributions du circuit 5. Les données enregistrées ne sont pas suivies en aval dans la liste.

En mode Cue Only (mémoire uniquement)

Lorsque vous créez une nouvelle mémoire, les données de paramètre de circuit de la mémoire précédente sont suivies dans la nouvelle mémoire. La touche **[Cue Only/Track]** peut être utilisée pour définir une exception à la configuration cue only/track du système.

Remarque :

*Dans les exemples suivants, les commandes **[Track]** correspondent à une pression sur la touche **[Cue Only/Track]** du clavier. La configuration du système détermine le contexte réel de la touche suivant le mode dans lequel le système fonctionne.*

Pour éviter toute ambiguïté, seule la fonction contextuelle de la touche est utilisée dans les exemples.

Avec un système réglé sur « Cue Only » (mémoire uniquement)

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter]** - enregistre la mémoire 5. Ces données seront suivies en aval dans la liste jusqu'à la prochaine instruction de mouvement ou le prochain blocage.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [6] [Track] [Enter]** - enregistre la mémoire indiquée, à l'exception des données de couleur du circuit 5. Les données seront suivies en aval dans la liste jusqu'à la prochaine instruction de mouvement ou le prochain blocage.
- **[Record Only] <Cue> [2] [thru] [7] [Track] [Enter]** - enregistre toutes les données manuelles. Les données manuelles seront suivies de la mémoire 2 à la mémoire 7.

Temps

Les temps de mémoire peuvent être appliqués de différentes manières. Au niveau des mémoires, des catégories de temps sont fournies pour les transitions d'intensité montantes et descendantes, ainsi que pour les transitions focus, color et beam. Chacun de ces temps peut se voir associer un délai. Il est également possible d'appliquer des temps directement à un circuit ou à un paramètre donné. C'est ce qu'on appelle les temps discrets.

Le temps peut être saisi en minutes et secondes (par exemple 10:15), en secondes et dixièmes de seconde (par exemple 1.3), ou en centièmes de seconde (par exemple 1.35) avec une plage de temps de fondu allant de 0 à 99.59. Lorsqu'aucun temps n'est appliqué au niveau d'une mémoire, les temps par défaut fixés dans le **setup système** sont utilisés.
Reportez-vous à la section « Setup », page 91.

Régler des temps au niveau des mémoires

A moins d'une indication particulière de votre part, l'Eos affecte des temps de fondu par défaut à toutes les mémoires que vous enregistrez. Les temps par défaut sont définis dans le setup. Il est possible d'appliquer des temps au niveau de la mémoire lors de l'enregistrement d'une mémoire, ou de les ajouter ou modifier plus tard.

Voici quelques exemples de commandes d'enregistrement avec des temps au niveau des mémoires :

- **[Record] <Cue> [5] [Time] [9] [Enter]** - donne un temps de 9 secondes à toutes les catégories de temps de paramètre.
- **[Record] <Cue> [6] [Time] [3] [Time] [9] [Enter]** -fixe les temps d'intensité montante, de focus, color et beam à 3 secondes, et le temps d'intensité descendante à 9 secondes. La première instance de **[Time]** est utilisée pour le fondu d'intensité montante (c'est-à-dire que la valeur d'intensité subit un fondu vers un un niveau plus important), et la seconde instance de **[Time]** est utilisée pour le temps de fondu d'intensité descendante (les valeurs d'intensité subissent un fondu vers un niveau inférieur).
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Enter]** - réinitialise le temps à sa valeur par défaut. Si la mémoire est enregistrée avec un temps divisé, cette commande réinitialise uniquement le temps de fondu montant.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Enter]** - réinitialise le temps d'intensité descendante à sa valeur par défaut.

Remarque : *A moins que vous n'ayez fixé des temps FCB spécifiques, ces derniers prennent la valeur de fondu montant comme valeur par défaut.*

Remarque : *Si une mémoire reçoit un temps de fondu divisé sans délai de chaque côté, et si ces temps ont la même valeur, la division est supprimée.*

Temps manuels au niveau des mémoires

Il est possible d'attribuer un temps « manuel » pour les transitions manuelles de paramètre sur le potentiomètre associé. La touche programmable **{Manual}**, qui apparaît lors de l'enregistrement d'une mémoire, permet d'attribuer des temps manuels.

- **[Record] <Cue> [4] [Time] {Manual} [Enter]** - applique un temps manuel. Si la mémoire avait auparavant reçu des temps divisés, ceci applique un temps manuel aux temps focus, color, beam et de fondu montant. Si la mémoire n'avait qu'un seul temps, tous les temps sont manuels et sont contrôlés par le potentiomètre.

- **[Record] <Cue> [4] [Time] [Time] [Manual] [Enter]** - applique un temps d'intensité manuel au fondu descendant.
- **[Record] <Cue> [4] {Color} [Time] [Manual] [Enter]** - applique un temps manuel aux changements sur les données de couleur de la mémoire 4.

Temps des catégories de paramètre sans intensité

Il est également possible d'appliquer des temps aux catégories de paramètre Focus, Color et Beam au niveau des mémoires. Par défaut, les temps FCB sont identiques au temps de fondu montant d'intensité. Quand les temps FCB sont différents du temps de fondu montant d'intensité, ces temps ne sont plus affectés par les changements du fondu montant d'intensité.

Lorsque vous appliquez un temps à une catégorie de paramètre individuelle et que cette catégorie n'a pas de mouvement, le temps est affiché en gris. Le temps indiqué reste gris jusqu'à ce que cette catégorie reçoive une instruction de mouvement, il est alors affiché en blanc.

- **[Record] <Cue> [2] {Color} [Time] [7] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec temps de couleur pour la mémoire de 7.
- **[Record] <Cue> [2] {Color} [Time] [Enter]** - réinitialise le temps de couleur de la mémoire 2 à sa valeur par défaut.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [Time] [Time] [7] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec un temps focus de 7 au niveau de la mémoire. Dans cet exemple, chaque pression sur la touche [Time] permet de passer à la valeur de temps suivante (temps montant, temps descendant, temps focus, temps color et temps beam).
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Enter]**- enregistre la mémoire 2 et donne un temps de 7 à toutes les catégories de paramètre (si F, C et B avaient tous les mêmes temps au départ).

Remarque :

Il n'est pas nécessaire de réenregistrer une mémoire pour modifier les données de temps enregistrées. Vous pouvez simplement redéfinir le temps en indiquant la mémoire et en saisissant à nouveau la ou les valeurs de temps.

- ***[Cue] [5] [Time] [8] [Enter]*** *- Redéfinit les temps de toutes les catégories sur 8 secondes (si FCB avaient les mêmes temps).*
- ***[Cue] [2] {Color} [Time] [5] [Enter]*** *- Redéfinit le temps color sur 5 secondes.*
- **[Cue] [3] {Focus} [Time] [-] [2] [Enter]** - Soustrait 2 secondes au temps en cours.
- **[Cue] [7] {Beam} [Time] [+] [3] [Enter]** - Ajoute 3 secondes au temps en cours.

Délai

Le délai est utilisé pour encadrer l'exécution de catégories de paramètre dans une mémoire ou une partie de mémoire. Le décompte pour un temps de délai commence au moment où la mémoire est exécutée (par exemple lorsque vous appuyez sur **[Go]**).

Des temps de délai peuvent être ajoutés à toutes les mémoires ou catégories de paramètre au sein de la mémoire, ils repousseront la transition de paramètre de la durée du délai.

Voici quelques exemples d'enregistrement avec un délai :

- **[Record] <Cue> [2] [Delay] [5] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec un délai de 5 secondes sur l'intensité.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [9] [Delay] [3] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec un fondu montant de 9 secondes et un délai de 3 secondes sur Go.
- **[Record] <Cue> [2] [Time] [7] [Delay] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec un fondu montant de 7 secondes, et supprime un délai sur le fondu.

Un délai peut être utile quand vous ne voulez pas qu'un paramètre donné change (un fondu descendant d'intensité, par exemple) jusqu'à ce que les autres changements aient commencé ou terminé leur transition. Le délai peut être utilisé pour affecter uniquement les paramètres de la catégorie indiquée.

- **[Record] <Cue> [2] [Color] [Delay] [8] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 avec un délai de 8 secondes pour la catégorie color.

Temps discret de circuit/paramètre

Les temps discrets peuvent être appliqués à un circuit ou paramètre spécifique. Vous devez sélectionner les circuits auxquels vous souhaitez appliquer le temps, sinon le système part du principe que c'est la mémoire sélectionnée que vous voulez traiter.

Voici quelques exemples d'utilisation :

- **[**liste de circuits**] [Color] [Time] [3] [Enter]** - ajoute un temps de 3 secondes à tous les paramètres de couleur ayant une instruction de mouvement dans la liste de circuits.
- **[Frost] [Time] [7] [Enter]** - attribue un temps de 7 secondes à l'attribut frost de tous les circuits sélectionnés.
- **[Select Manual] [Frost] [Time] [7] [Enter]** - sélectionne les circuits ayant des données manuelles et applique un temps de 7 secondes à toutes les valeurs frost manuelles.

Il est également possible de donner un délai discret à un paramètre de circuit.

- **[1] {Color} [Time] [4] [Delay] [3] [Enter]** - place un temps de 4 secondes et un délai de 3 secondes sur tous les paramètres de couleur du circuit 1.

Quand un temps a été appliqué à un paramètre de circuit en live (scène), un petit « t » rouge est affiché avec le circuit. Ceci indique que le temps doit être enregistré ou mis à jour dans la mémoire requise. Quand c'est fait, le « t » est affiché en bleu. Dans l'écran d'état de la restitution, un + est affiché dans le champ correspondant de temps de catégorie de paramètre, indiquant que tous les paramètres de la mémoire n'utiliseront pas les temps de mémoire. La touche **[Time]** (près de la touche **[Data]**) peut être maintenue enfoncée pour consulter les informations de temps/délai discret des circuits dans live/blind (scène/aveugle). Le délai est affiché en premier, suivi de la valeur de temps.

Attribuer des attributs de mémoire

Vous pouvez enregistrer des mémoires avec des attributs spécifiques affectant le comportement des mémoires lors de leur exécution. Les attributs de mémoires comprennent notamment follow time (temps de suivi), hang time (temps de suspension), link (lien), loop (boucle), curve (courbe), rate (vitesse) et label (étiquette). Les attributs de mémoire peuvent être saisis lors de l'enregistrement de la mémoire, ils peuvent également être ajoutés ou modifiés par la suite.

Suivi/suspension

Un temps de suivi crée un suivi automatique qui active automatiquement la mémoire suivante de la séquence quand le temps de suivi de la mémoire associée est écoulé. Le décompte du temps de suivi commence au moment où la mémoire est exécutée.

Le temps de suspension est également un suivi automatique, mais plutôt que de démarrer le décompte au moment où la mémoire est exécutée, celui-ci est calculé à partir du moment où la mémoire est terminée. Vous pouvez donner une valeur négative à un temps de suspension, ce qui permet à la mémoire suivante de chevaucher la mémoire active.

Vous pouvez attribuer un temps de suivi ou un temps de suspension, mais pas les deux à la fois. On accède aux deux fonctions grâce à la touche **[Follow/Hang]** du pupitre. Voici quelques exemples d'utilisation :

- **[Record] <Cue> [5] [Follow/Hang] [8] [Enter]** - enregistre la mémoire 5 et donne un temps de suivi de 8 secondes affectant le départ de la mémoire suivante dans la liste. La mémoire suivante démarrera automatiquement sur le même potentiomètre une fois le temps de suivi écoulé. Le décompte du temps de suivi démarre lors de l'exécution de la mémoire associée (la mémoire 5).
- **[Record] <Cue> [5] [Follow/Hang] [Follow/Hang] [8] [Enter]** - enregistre la mémoire 5 et donne un temps de suspension de 8 secondes affectant le départ de la mémoire suivante dans la liste de mémoires. La mémoire suivante démarrera automatiquement sur le même potentiomètre une fois le temps de suspension écoulé. Le décompte du temps de suspension démarre lors de l'exécution de la mémoire associée (la mémoire 5).
- **[Record] <Cue> [5] [Follow/Hang] [Follow/Hang] [-] [5] [Enter] -** enregistre la mémoire 5 et donne un temps de suspension négatif de 5 secondes.

Pour supprimer un temps de suivi/suspension :

- **[Cue] [x] [Follow/Hang] [Enter]**

Link/Loop

Link permet d'exécuter des mémoires dans le désordre en chargeant un numéro de mémoire différent dans le fichier en attente du potentiomètre de registre lorsque la mémoire portant l'instruction link est activée. Si un temps de suivi ou de suspension est compris dans les attributs de mémoire, l'activation de la mémoire liée a lieu une fois le temps de suivi ou de suspension écoulé. Le lien peut être interne à la liste de mémoires ou renvoyer vers une mémoire d'une autre liste de mémoires.

Voici un exemple d'utilisation des liens :

- **[Record] <Cue> [2] [Link/Loop] <Cue> [8] [Enter]** - enregistre la mémoire 2 et donne un lien vers la mémoire 8 de la liste de mémoires. Lors de la restitution de la mémoire 2, la mémoire liée est chargée dans le fichier en attente du potentiomètre associé.

Loop est une méthode permettant de lier une série de mémoires et de les mettre en boucle un certain nombre de fois dans une séquence. Une fois la séquence de mémoire restituée une première fois, le système reconnaît la commande loop et restitue à nouveau la séquence.

Si la première mémoire de la séquence est une mémoire avec un attribut assert, ou des instructions de mouvement pour les circuits, les valeurs de la dernière mémoire ne peuvent pas être suivies dans la première mémoire lors de la mise en boucle. Mais sans mouvement ou assert dans la première mémoire, les valeurs de la dernière mémoire sont suivies dans la première mémoire lors de la mise en boucle. Une boucle indiquée avec 0 met la séquence en boucle indéfiniment.

Voici un exemple d'utilisation des boucles :

- **[Cue] [2] [Link/Loop] <Cue> [1] [Link/Loop] [3] [Follow] [4] [Enter]** - enregistre un lien de la mémoire 2 vers la mémoire 1. Comme il y a un temps de suivi, la mémoire 1 se déclenche automatiquement 4 secondes après la mémoire 2. Si la mémoire 1 possède également un temps de suivi, elle déclenche automatiquement la mémoire 2. Cette séquence sera exécutée 4 fois (une fois plus 3 boucles) avant de s'arrêter dans la mémoire 2. La valeur de boucle indique le nombre d'exécution de l'instruction loop. Etant donné que la séquence a été exécutée une fois avant la commande loop, le nombre total de passes sera le nombre de boucles indiqué +1.

Rate

La touche programmable **{Rate}** permet d'appliquer un ajustement de vitesse à tous les temps de la mémoire. La valeur par défaut est 100%, ce qui correspond au temps réel. Pour ralentir une mémoire, réglez la vitesse à moins de 100% ; réglez-la à plus de 100% pour accélérer la mémoire. La plage des valeurs possibles va de 0 à 2000%. Une valeur de temps de 5 avec une vitesse de 50% sera restituée en 10 secondes. Une valeur de temps de 5 avec une vitesse de 200% sera restituée en 2,5 secondes.

Voici un exemple d'utilisation de rate :

[Record] <Cue> [4] {Rate} [1] [2] [5] [Enter] - enregistre la mémoire indiquée et place une instruction d'écrasement de vitesse sur toutes les valeurs de temps. La mémoire peut désormais être restituée à 125% des valeurs de temps enregistrées.

Remarque : *Vous pouvez utiliser la fonction d'écrasement de vitesse de restitution pour déterminer la vitesse à laquelle vous voulez restituer la mémoire, et pour ensuite appliquer cette vitesse à la mémoire. Ceci élimine le besoin de régler tous les temps de la mémoire si vous avez juste besoin de l'accélérer ou de la ralentir.*

Curve

{Curve} affecte le pourcentage de réalisation de la mémoire/partie de mémoire en appliquant le niveau de sortie de la courbe en tant que pourcentage de réalisation pour tous les calculs de fondu.

Voici un exemple d'attribution d'une courbe à une mémoire :

- **[Cue] [6] <More SK> {Curve} [5] [Enter]** - applique la courbe 5 à la mémoire 6.

Lorsqu'une courbe est appliquée à une mémoire, elle affecte uniquement les transitions d'intensité de cette mémoire. Lorsqu'elle est appliquée à une partie de mémoire, elle affecte tous les paramètres en mouvement dans cette partie. Pour de plus amples informations sur la création et l'utilisation des courbes, voir *Enregistrer et utiliser des courbes, page 267*.

Label

[Label] permet d'attribuer une étiquette alphanumérique à une mémoire ou à une partie de mémoire.

Voici un exemple d'attribution d'une étiquette à une mémoire :

- **[Record] <Cue> [7] [Label] <**name**> [Enter]** - enregistre la mémoire 7 et applique l'étiquette saisie sur la clavier alphanumérique.

Appuyer sur **[Label]** lorsque qu'une étiquette a déjà été attribuée à une mémoire permet d'afficher l'étiquette dans la ligne de commande pour l'éditer. Appuyer une deuxième fois sur **[Label]** permet d'effacer l'étiquette, vous pouvez également appuyer sur **[Clear]** pour effacer l'étiquette un caractère après l'autre.

Effacer des attributs de mémoire

Pour effacer des attributs de mémoire :

- **[Cue] [**n**] [Follow/Hang] [Enter]** - supprime le temps de suivi ou de suspension de la mémoire « n ».
- **[Cue] [**n**] [Label] [Label] [Enter]** - supprime l'étiquette de la mémoire « n ».
- **[Cue] [**n**] [Link/Loop] [Enter]** - supprime l'instruction link de la mémoire « n ».
- **[Cue] [**n**] [thru] [**y**] {Rate} [Enter]** - supprime l'instruction rate des mémoires « n » à « y ».

Vous pouvez combiner ces commandes pour supprimer plusieurs attributs à la fois :

- **[Cue] [**n**] [Follow/Hang] [Link/Loop] [Enter]** - supprime le temps de suivi et l'instruction link.

Drapeaux

Les drapeaux appliqués aux mémoires permettent de changer certains comportements. Les valeurs disponibles pour les drapeaux sont « Block », « Assert », « AllFade », « Mark » et « Preheat ».

Block

Vous pouvez appliquer un blocage sur une mémoire ou une partie de mémoire, sur un circuit (ou groupe de circuits) ou un paramètre (ou groupe de paramètres) au sein d'une mémoire. Block est une fonction d'édition, elle n'a pas d'effet sur la manière dont les données sont restituées.

Au niveau des mémoires

Avec un blocage au niveau des mémoires, toutes les valeurs suivies de la mémoire sont traitées comme des instructions de mouvement du point de vue de l'édition, ce qui empêche le suivi des changements de données dans la mémoire. Les paramètres qui ne sont pas inclus dans la mémoire ne sont pas soumis à l'instruction block.

Les blocages ne protègent pas une mémoire, un circuit ou un paramètre contre les modifications par une édition par plage, ni contre l'instruction trace (voir *Utilisation de Trace, page 174*). Le système part du principe que si vous utilisez l'instruction trace, c'est que vous voulez vraiment changer la valeur de départ. Un blocage empêchera la fonction trace de remonter la liste de mémoires.

L'Eos supporte également une fonction « auto-block ». Auto-block peut protéger vos données de mémoire contre les changements non souhaités. Par exemple, dans la mémoire 5, vous réglez le circuit 1 à 50%. Il est enregistré en tant qu'instruction de mouvement. Puis, plus tard, vous revenez sur une mémoire précédente et vous réglez le circuit à 50%, un suivi vers la mémoire 5 se met en place. Le circuit 1 sera « auto-bloqué » dans la mémoire 5. Même s'il prend la même valeur que la mémoire précédente, le concept d'origine d'instruction de mouvement est conservé.

Les blocages que vous appliquez affichent les données de paramètre en blanc. Les « auto blocks » sont affichés et soulignés en blanc.

- **[Cue] [5] [Block] [Enter]** - Un « B » est affiché dans le champ de drapeau, indiquant un blocage au niveau de la mémoire. Quand cette mémoire est rappelée, toutes les données qui autrement apparaîtraient comme une valeur suivie sont affichées en blanc. Les changements en amont dans la liste de mémoires n'affectent pas les données de mémoires « bloquées ».
- **[Cue] [6] {Intensity} [Block] [Enter]** - Un « I » est affiché dans le champ de drapeau, indiquant un blocage d'intensité au niveau de la mémoire.

Au niveau des circuits/paramètres

Il est également possible d'appliquer des blocages à un circuit ou à un paramètre donné. Cela peut se faire en live(scène) ou en blind (aveugle). Lorsqu'elle est appliquée en live, l'instruction block doit être enregistrée ou mise à jour dans la mémoire appropriée.

- **[9] [Block] [Enter]** - applique un blocage sur le circuit 9. Un « B » rouge apparaît à côté du circuit dans l'écran live (scène), ce qui indique qu'un blocage a été appliqué mais qu'il n'est pas encore enregistré.
- **[Group] [5] [Color] [Block] [Enter]** - applique un blocage à tous les paramètres de couleur du groupe 5.

Lorsque l'instruction block a été enregistrée ou mise à jour, les valeurs suivies soumises au blocage sont affichées en blanc.

Les blocages et « auto-blocks » appliqués au niveau des circuits sont indiqués par un « b » dans la liste des mémoires pour indiquer un blocage partiel.

Assert

Assert est une manière de faire agir une valeur suivie ou bloquée comme une instruction de mouvement lors de la restitution. Cette fonction est souvent utilisée dans les environnements à plusieurs listes de mémoires, ou pour s'assurer qu'une transition ait lieu au moment choisi. Voir *Utilisation d'Assert, page 191* pour l'utilisation d'Assert avec plusieurs listes de mémoires.

Assert peut être utile dans le cadre d'une utilisation avec une seule liste de mémoires.

Exemple :

> La mémoire 10 est un noir avec un décompte de zéro. Il est courant de bloquer les mémoires noires. Admettons que certains projecteurs faisaient un fondu vers zéro dans la mémoire 9. Vous appuyez sur **[Go]** pour la mémoire 10 avant la fin de la mémoire 9. Les projecteurs qui faisaient un fondu vers zéro dans la mémoire 9 continuent leur fondu descendant dans les temps de la mémoire 9, étant donné que la mémoire 10 ne leur fournit pas de nouvelle instruction de mouvement. Si vous appliquez Assert à la mémoire 10, les projecteurs passeront directement au noir, comme prévu.

AllFade

Toutes les mémoires peuvent se voir attribuer un drapeau allfade. Une instruction allfade amène les intensités de tous les circuits non compris dans la mémoire à zéro. Les submasters, les circuits capturés et les contributions des potentiomètres indépendants ne sont pas affectés, à moins que la mémoire exécutant allfade soit également configurée en indépendante. Un drapeau allfade « * » est indiqué dans l'écran d'état de la restitution pour la mémoire concernée.

- **<Cue> [5] [Allfade] [Enter]** - amène l'intensité de tous les circuits non inclus dans la mémoire allfade à zéro.

L'instruction allfade est utile pour faire un nettoyage rapide et revenir à un état connu sur scène sans avoir à trier les circuits devant être réglés sur zéro.

Mark

Le drapeau Mark est utilisé pour relayer des informations relatives à des automarks ou à des marques de référence. Lors de l'utilisation d'automarks, un « M » est affiché dans les champs de drapeau des mémoires qui exécute un automark. Un « D » est affiché lorsqu'un automark a été désactivé dans une mémoire ou une partie de mémoire donnée.

Lors de l'utilisation de marques de référence, un « M » est affiché dans les champs de drapeau des mémoires qui exécute une marque de référence. Un « R » est affiché lorsque qu'une mémoire donnée est la source d'une marque. *Reportez-vous à la section « Utilisation de Mark », page 181.*

Preheat

Preheat peut être utilisé pour réchauffer les filaments dans la mémoire qui précède immédiatement un fondu montant d'intensité partant de 0. Il est possible d'attribuer individuellement des valeurs de préchauffage aux circuits dans le patch (voir *Ecran et configuration {Attribute}, page 76*).

Le préchauffage est affecté au niveau des mémoires (ou des parties de mémoire) et, si c'est le cas, les circuits de la mémoire concernée ayant une valeur de préchauffage attribuée dans le patch feront un fondu vers cette intensité dans la mémoire précédant immédiatement la mémoire portant le drapeau preheat. Les mémoires avec un drapeau preheat affiche un « P » dans la colonne de drapeau preheat (indiquée par un « P » en haut de la colonne).

Quand un circuit est dans un état de préchauffage, « Ph » est affiché dans le champ d'intensité de cet écran. Lors de l'exécution d'un préchauffage, la valeur de préchauffage est déterminée sur la base du temps de fondu montant de la mémoire correspondante. Il est possible de maintenir la touche **[Data]** enfoncée pour consulter les valeurs de préchauffage en cours.

Utilisation de la liste Execute

La liste execute peut être utilisée pour déclencher des actions sur d'autres potentiomètres, ainsi que des macros ou des captures. De plus, vous pouvez saisir des instructions permettant de synchroniser les actions « Go » d'autres listes de mémoires.

Lorsque vous appuyez sur **{Execute}**, une boîte de dialogue apparaît. Celle-ci offre une liste des déclencheurs analogiques et des déclencheurs MIDI disponibles. Des champs permettant de saisir des données spécifiques liées à la macro, à la capture, au numéro de mémoire et à la liste de mémoires que vous souhaitez exécuter sont également disponibles.

Pour déclencher une macro :

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Enter]** - déclenche la macro 5 lors de l'exécution de la mémoire 1.

Pour déclencher une capture :

- **[Cue] [3] {Execute} [Snapshot] [3] [Enter]** - charge la capture 3 lors de la restitution de la mémoire 3.

Pour déclencher un relais activé ou non :

- **[Cue][5] {Execute} {Relay}[1] {On} [Enter]**

Pour déclencher des listes de mémoires, appuyez sur :

- **[Cue] [1] {Execute} {Cue} [4] [/] <+> [6] [/] [Enter]**
- **[Cue] [1] {Execute} {Cue} [2] [/] [thru] [5] [/] [Enter]**

Pour déclencher une mémoire donnée sur un autre potentiomètre :

- **[Cue] [4] {Execute} [Cue] [4] [/] [5] [Enter]**

Quand des déclencheurs de liste de mémoires sont paramétrés, le système exécute automatiquement les mémoires portant le même numéro dans les listes de mémoires associées. Admettons par exemple que la dernière instruction ci-dessus ait été appliquée à la liste de mémoires 1, mémoire 1. Lors de l'exécution de la mémoire 1/1, toutes les mémoires portant le numéro 1 dans les listes de mémoires 2 à 5 sont également exécutées. S'il n'y a pas de mémoire 1 dans ces listes, elles ne sont le théâtre d'aucune action. Si des numéros de mémoire des listes de mémoires secondaires ne sont pas inclus dans la liste de mémoire 1, ces mémoires sont ignorées et les mémoires suivantes sont considérées comme des mémoires « dans le désordre » lors de leur exécution.

Ainsi, il peut être intéressant de créer des mémoires factices dans la liste de mémoires principale pour éviter que des mémoires des listes de mémoires secondaires ne soient ignorées.

Supprimer un déclencheur :

Pour supprimer un déclencheur, indiquez le numéro de mémoire, appuyez sur **{Execute}**, indiquez le type de cible d'enregistrement et appuyez sur **[Enter]**.

- **[Cue] [5] {Execute} {Cue/Macro/Snapshot} [Enter]**

Modifier des mémoires en live (scène)

Les mémoires enregistrées peuvent être modifiées en live (sur scène). Les attributs de mémoire (comme link, loop, label, etc.) peuvent également être édités. La mémoire ne doit pas nécessairement être active (en cours de restitution) pour pouvoir changer les attributs de mémoire. Vous pouvez également changer les attributs d'une plage de mémoires si vous le souhaitez.

Utilisation de [At] [Enter]

[At] [Enter] est une fonction utile lorsque vous éditez des mémoires. C'est une fonction très simple vous permettant de sélectionner un ou plusieurs circuits ou paramètres et de supprimer leurs instructions de mouvement, la valeur de la mémoire précédente peut ainsi être rappelée.

[At] [Enter] est une commande du type « rappel de la mémoire précédente », elle supprime complètement une instruction de mouvement et les données manuelles et les remplace par la valeur de la mémoire précédente.

Exemple :

La mémoire 5 est active en live (scène).

- ***[Group] [1] [Focus] [At] [Enter]***

Cette commande élimine les instructions de mouvement en cours pour le groupe 1 focus, et rappelle les données focus pour ces projecteurs dans la mémoire précédente. Elles sont désormais manuelles et peuvent être enregistrées ou mises à jour si nécessaire.

Vous pouvez également vous servir de **[At] [Enter]** pour affecter uniquement certains circuits ou paramètres en les sélectionnant :

- **[2] [At] [Enter]** - ceci supprime les changements sur le circuit 2 uniquement.
- **[2] [Color] [At] [Enter]** - ceci supprime uniquement les changements sur les données de couleur du circuit 2.
- **[2] [Thru] [5] [+] [9] [+] [1] [1] [Thru] [1] [5] [-] [1] [2] [-] {Zoom} [At] [Enter]-** supprime les changements sur tous les paramètres, à l'exception de zoom, pour les circuits sélectionnés uniquement.

Utilisation de Record

Vous pouvez modifier une mémoire en la réenregistrant intégralement. Après avoir effectué des changements sur des circuits/paramètres :

- **[Record] [Enter] [Enter]** - remplace les données de la mémoire active par la configuration de scène en cours.
- **[Record] [Cue] [**x**] [Enter] [Enter]** - remplace les données de la mémoire « x » par les valeurs en cours sur scène.

Remarque : ***[Record]*** *permet d'enregistrer tous les paramètres des circuits qui ne sont pas à leur état par défaut sur scène. Cela signifie que toutes les autres données de mémoire et de submaster sont inclues dans l'action d'enregistrement.*

C'est une méthode couramment utilisée en travaillant avec une seule liste de mémoire. Lorsque vous travaillez avec des listes de mémoires multiples et/ou des submasters, ***[Record Only]*** *est un outil très utile.*

Utilisation de Record Only

Modifier des mémoires existantes avec **[Record Only]** est considéré comme une fonction d'enregistrement sélectif. En tant que telle, elle ajoute ou modifie uniquement les données manuelles de la mémoire cible, laisse intactes les autres données déjà présentes dans la mémoire et *n'inclue pas* les valeurs de registre des autres listes de mémoires ou submasters. **[Record Only]** est un bon moyen de modifier des mémoires existantes sans inclure les contributions des autres registres dans la mémoire. Sur ce point, cela ressemble beaucoup à la mise à jour.

- **[Record Only] [Enter] [Enter]**- ajoute les données manuelles en cours à la mémoire sélectionnée.
- **[Record Only] [Cue] [**x**] [Enter] [Enter]** - ajoute les données manuelles en cours à la mémoire « x ».

Move To

Vous pouvez utiliser la commande **{Move To}** pour déplacer une mémoire d'un emplacement de la liste de mémoire à un autre.

- **[Cue] [4] <More SK> {Move To} <Cue> [8] [Enter]** - déplace les contenus de la mémoire 4 dans la mémoire 8. La mémoire 4 est complètement supprimée. Si la mémoire 8 existe déjà, une confirmation vous sera demandée avant de la remplacer (à moins que les demandes de confirmation n'aient été désactivées dans le setup). Tous les contenus de la mémoire 8 seront écrasés.

[Update]

Update est une fonction puissante et très polyvalente. Utilisée en combinaison avec **[Cue Only]**, **[Track]**, **[Trace]**, et **{Make Absolute}**, elle offre une infinité de possibilités de mise à jour d'une information donnée et des données manuelles. Vous trouverez ci-dessous des exemples illustrant comment des données peuvent être mises à jour dans différentes cibles d'enregistrement, simultanément ou individuellement. Cette liste n'est absolument pas exhaustive, n'hésitez pas à essayer d'autres méthodes de mise à jour par vous-même.

Boîte de dialogue Update

Lorsque vous appuyez sur **[Update]**, une boîte de dialogue apparaît dans la CIA avec les options suivantes :

- **{Update All}** - cette touche permet de mettre à jour la mémoire de fond et toutes les références (imbriquées ou non). C'est l'option par défaut de l'Eos.
- **{Make Absolute}** - cette touche permet de mettre à jour la mémoire de fond et de convertir tous les niveaux en valeurs absolues, supprimant ainsi toutes les références.
- **{Break Nested}** - cette touche permet de mettre à jour uniquement le premier niveau de référence de la mémoire de fond, cassant ainsi les références au-delà du premier niveau. Par exemple, si le circuit 1 de la mémoire 1 fait référence à la présélection 3, qui fait elle-même référence à la palette color 5, une mise à jour avec cette option entraîne la mise à jour de la présélection 3 mais pas de la palette color 5, la référence à CP5 est cassée dans la présélection 3.

La boîte de dialogue fournit également une liste (par cible d'enregistrement) des circuits/ paramètres affectés par l'instruction update. Si le circuit contient une référence dans la mémoire, c'est indiqué. Si ce n'est pas le cas, un « + » est affiché. Les circuits n'appartenant pas à la mémoire de fond sont affichés comme « unowned » (sans propriétaire) et sont donc exclus de la mise à jour.

Boîte de dialogue Update

Une fois que vous avez fait votre choix parmi les options disponibles, appuyez sur **[Enter]**, la cible est mise à jour.

Mettre à jour les références

Lorsqu'une mémoire est active, différentes cibles d'enregistrement (palettes ou présélections) peuvent être restituées au sein de cette mémoire. Si des changements sont apportés aux données de cette mémoire ainsi qu'aux différentes palettes et présélections, la mise à jour de la mémoire et des références dans cette mémoire est simple. Lorsque vous avez écrasé une référence dans une mémoire, les données sont affichées en rouge avec un « R » rouge en exposant à côté de l'intensité du circuit.

Par défaut, l'Eos met à jour les données référencées inclues dans la mémoire.

Exemple :

La mémoire 5 est rappelée en live. Elle contient des références à la palette color 1 et à la présélection 2. Vous faites des changements sur des circuits compris dans ces cibles d'enregistrement. Pour mettre à jour la mémoire *et* les palettes/présélections, appuyez sur :

- ***[Update] [Enter]***

Ceci prend automatiquement les changements manuels et les met à jour dans la palette color 1 et la présélection 2. Ainsi, la mémoire 5 fait désormais référence à ces nouvelles valeurs, et les modifications de CP1 et PR2 sont répercutées dans toute la conduite.

Si vous aviez fait des changements sur d'autres circuits non inclus dans les palettes/ présélections utilisées par la mémoire 5, ces valeurs seront également mises à jour dans la mémoire sous forme de données absolues.

Mise à jour sans références (Make Absolute)

Si vous souhaitez enregistrer vos changements dans la mémoire *sans* mettre à jour les références, vous pouvez utiliser **{Make Absolute}** afin de casser les références associées. La commande **{Make Absolute}** peut être appliquée aux circuits/paramètres nécessaires avant ou pendant l'instruction de mise à jour.

- **[Update] {Make Absolute} [Enter]** - ceci casse les références des paramètres ayant été changés et enregistre les changements dans la mémoire. La cible référencée ne sera plus affichée dans les circuits devenus absolus. Toutes les données mises à jour dans la mémoire 5 seront désormais affichées sous forme de données absolues.
- **[5] [Thru] [9] [Update] {Make Absolute} [Enter]** - ceci casse uniquement les références des circuits 5 à 9 et enregistre leurs valeurs manuelles dans la mémoire. Les autres valeurs manuelles ne sont pas comprises dans cette mise à jour.

Vous pouvez également employer **[Record Only]** pour casser des références.

Exemple :

La mémoire 5 est active sur scène. Les circuits 5 à 20 font référence à la présélection 1. Vous modifiez les circuits 5 à 9. Les données de ces changements sont désormais manuelles. Appuyez sur :

- ***[Record Only] [Enter] [Enter]***

S'il y avait d'autres changements sur scène, vous auriez pu saisir la commande :

- ***[5] [thru] [9] [Record Only] [Enter] [Enter]***

Seules les données manuelles seront enregistrées en tant que mise à jour de la mémoire 5. La référence à la présélection 1 dans les circuits 5 à 9 est cassée et la mémoire affiche des données absolue au lieu de l'indicateur de référence.

Update Break Nested

Ceci est utilise uniquement lorsque des présélections intégrant des données de palette sont modifiées dans une mémoire. Si vous souhaitez maintenir le lien avec la présélection sans affecter la palette qui était la source de la présélection en question, vous pouvez utiliser **[Update] {Break Nested}**.

Utilisation de Cue Only/Track

La touche **[Cue Only/Track]** peut être utilisée pour définir une exception à la configuration cue only/track du système. Ainsi, si le système est configuré en mode Cue Only, la touche fera office de commande **[Track]**. Inversement, si le système est configuré en mode Track (suivi), la touche fera office de commande **[Cue Only]**.

Pour de plus amples informations sur les modes suivi (Track) et mémoire uniquement (Cue Only), voir *Track / Cue Only, page 5* dans le setup.

[Cue Only/Track] peut être utilisée en combinaison avec les fonctions d'enregistrement et de mise à jour. Voici quelques exemples d'utilisation :

Remarque : *Dans les exemples suivants, les commandes **[Cue Only]** et **[Track]**correspondent à une pression sur la touche **[Cue Only/Track]** du clavier. La configuration du système détermine le contexte réel de la touche.*

Pour éviter toute ambiguïté, seule la fonction contextuelle de la touche est utilisée dans les exemples.

Avec un système réglé sur « Track » (suivi)

- **[Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - réenregistre la mémoire 5. Ceci applique des changements à la mémoire 5*uniquement*. Les changements ne sont pas suivis en aval dans la liste.
- **[-] [Color] [Record] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - comme ci-dessus, mais les changements sur les paramètres de couleur ne sont pas inclus dans l'enregistrement et les données comprises dans l'enregistrement ne sont pas suivies en aval. Les données de couleur de la mémoire restent inchangées.
- **[Update] <Cue> [5] [Cue Only] [Enter]** - met à jour la mémoire 5 avec uniquement les paramètres manuels qui recevaient leurs instructions de cette mémoire. Les changements ne sont pas suivis en aval dans la liste. Veuillez noter que si les données mises à jour étaient référencées, cette action met également à jour la cible référencée.
- **[-] [5] [Record] <Cue> [7] [Cue Only] [Enter] [Enter]** - réenregistre la mémoire indiquée, à l'exception des contributions du circuit 5. Les changements ne sont pas suivis en aval dans la liste.

Avec un système réglé sur « Cue Only » (mémoire uniquement)

- **[Record] <Cue> [5] [Track] [Enter] [Enter]** - réenregistre la mémoire 5. Ceci force le suivi des changements en aval dans la liste jusqu'à la prochaine instruction de mouvement ou le prochain blocage.
- **[-] [5] [Color] [Record] <Cue> [7] [Track] [Enter] [Enter]** - réenregistre la mémoire indiquée, à l'exception des données de couleur du circuit 5. Les changements enregistrés sont suivis en aval dans la liste.
- **[Update] <Cue> [3] [thru] [7] [Track] [Enter]** - met à jour les mémoires 3 à 7. Les mises à jour par plage sont soumises aux règles normales track/cue en ce qui concerne l'impact sur les mémoires suivantes.

Utilisation de Trace

[Trace] fonctionne comme Track, la différence étant que Trace autorise le suivi des changements en amont dans la liste de mémoires jusqu'à la rencontre avec une instruction de mouvement. Une action trace permet le suivi dans une instruction bloquée, mais pas au-delà.

Voici quelques exemples :

- **[Update] <Cue> [5] [Trace] [Enter]** -met à jour la mémoire 5 et met en place le suivi en amont des changements, jusqu'à ce qu'une instruction de mouvement soit rencontrée. Si le système est en mode suivi, le changement sera répercuté en aval dans la liste de mémoires jusqu'à la prochaine instruction de mouvement ou le prochain blocage. Si le système est en mode mémoire uniquement, ceci n'aura pas d'effet sur les mémoires suivantes.
- **[Update] [Trace] [Cue Only/Track] [Enter]** - met à jour la mémoire sélectionnée et met en place le suivi en amont des changements jusqu'à la prochaine instruction de mouvement. Si le système est en mode suivi, le suivi ne pourra pas se faire en aval dans la liste. Si le système est en mode mémoire uniquement, le suivi du changement en aval sera possible.

Mettre à jour la mémoire en cours

Il suffit d'appuyer sur **[Update] [Enter]** pour mettre à jour la mémoire en cours. S'il n'y a qu'une seule liste de mémoires active, cette mise à jour comprend tous les changements sur tous les circuits.

Mettre à jour une mémoire source

Pour mettre à jour la source d'un niveau dans la mémoire en cours (et donc une instruction de mouvement dans une mémoire précédente), vous devez indiquer une instruction trace pour le ou les circuits désirés.

- **[5] [Update] [Trace] [Enter]** - Met à jour les changements manuels sur le circuit 5 de la mémoire en cours. Les valeurs non suivies du circuit 5 sont tracées jusqu'à la source de la valeur (l'instruction de mouvement d'origine) et remplacées par la nouvelle valeur. La valeur des changements tracés dans la mémoire en cours est magenta pour indiquer qu'il s'agit d'une valeur suivie.
- **[Trace] [Trace]** - Si un circuit auparavant inactif dans la mémoire (soit parce qu'il n'avait pas été utilisé précédemment dans la liste de mémoires, soit parce que c'était un zéro suivi) est réglé à un nouveau niveau, par défaut le nouveau niveau ne sera pas suivi en amont. Vous pouvez forcer ce suivi en appuyant deux fois sur **[Trace]**.

Mettre à jour une mémoire non active

Il est possible d'utiliser les mêmes commandes de mise à jour que ci-dessus pour mettre à jour des mémoires inactives (des mémoires qui ne sont pas en live sur scène). Dans ces cas, les données manuelles restent manuelles si la mémoire mise à jour n'est pas la source de la valeur live du circuit. Si la mémoire mise à jour *est* la source de la valeur en cours, les valeurs deviennent magenta (indiquant qu'elles sont suivies) une fois la mise à jour terminée.

Enregistrer et éditer des mémoires en blind (aveugle)

Lorsque vous appuyez sur blind (aveugle), la mémoire sélectionnée s'affiche. Vous pouvez faire des changements sur des mémoires dans l'écran blind (aveugle) à l'aide de la vue récapitulative, du tableau ou de la feuille de calcul.

Remarque : *Les éditions en blind (aveugle) prennent effet immédiatement. Il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande **[Record]** ou **[Update]** en mode blind (aveugle).*

Si des changements sont appliqués à une mémoire active dans l'écran blind (aveugle), ces changements n'affectent pas l'état de la scène en cours. Pour activer des changements effectués en aveugle, vous pouvez appuyer sur les touches **[Assert]** & **{Load}** du potentiomètre associé à la mémoire.

Les instructions de mouvement peuvent être supprimées d'une mémoire en sélectionnant le circuit et en appuyant sur **[At] [Enter]**. Ceci permet le suivi de toutes les valeurs de la mémoire précédente dans la mémoire en cours. Vous pouvez également utiliser cette commande pour des paramètres donnés.

Exemple :

Admettons que vous vous trouviez dans la mémoire blind (aveugle) 5 et que vous souhaitiez apporter des changements aux circuits 1 à 5 :

- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Iris] [3] [5] [Enter]***

L'intensité passe à 50% et Iris à 35%. Vous décidez de supprimer l'instruction iris.

- ***[Iris] [At] [Enter]***

La valeur d'iris de la mémoire précédente est suivie. Vous supprimez ensuite le changement d'intensité :

- ***{Intensity} [At] [Enter]***

Toutes les valeurs de la mémoire précédente sont suivies.

Vous pouvez ramener les circuits à leurs valeurs de la mémoire précédente en une seule commande au lieu de plusieurs :

- ***[1] [Thru] [5] [At] [Enter]***

L'impact des éditions en blind (aveugle) sur les mémoires suivantes est déterminé par la configuration par défaut du mode Track/Cue Only (suivi/mémoire uniquement). En mode suivi, les changements sont suivis en aval jusqu'à la prochaine instruction de mouvement, à moins que vous n'appuyiez sur **[Cue Only]** . En mode mémoire uniquement, les changements sont appliqués uniquement à la mémoire sélectionnée. La touche **[Track]** permet de mettre en place le suivi des valeurs en aval. L'instruction track/cue only doit être appliquée lors de la saisie de la valeur concernée. **[Trace]** peut également être utilisée pour assurer le suivi des valeurs vers l'instruction de mouvement de départ. Comme dans :

- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] [Enter]***
- ***{Intensity} [Cue Only/Track] [At] [Enter]***
- ***[1] [Thru] [5] [At] [5] <0> [Cue Only/Track] [Trace] [Enter]***

De blind (aveugle) à live (scène)

Dans blind (aveugle), une touche programmable **{Live}** apparaît lorsque vous appuyez sur **[Recall From]** ou **[Copy To]** pour que vous puissiez rappeler des informations de l'écran live (scène) ou y copier des informations. Les exemples suivants fonctionnent uniquement avec la touche programmable **{Live}**, et pas avec la touche **[Live]** du clavier.

- ***[1] [Recall From] {Live} [Enter]***
- ***[2] [Copy To] {Live} [Enter]***

A partir de la vue récapitulative ou du tableau

Servez-vous de la touche **[Format]** pour parcourir les différents modes d'affichage disponibles.

La vue récapitulative vous permet de voir un maximum de circuits à la fois, mais les données de paramètre sont tronquées. Les circuits avec des données focus, color, ou beam portent un F, un C ou un B sous les données de niveau. Cette vue est utile pour afficher un grand nombre de données de circuit à la fois ou pour éditer les valeurs d'intensité.

Le tableau vous donne un meilleur point de vue sur les données de paramètre, mais avec un nombre réduit de circuits. Cette vue affiche les circuits en ordonnée et les paramètres en abscisse. Les catégories de paramètre sont toujours visibles (I, F, C et B). Vous pouvez également consulter des paramètres donnés en maintenant la touche **[Parameters]** enfoncée et en appuyant sur la ou les touches de catégorie de paramètre que vous souhaitez afficher. Ceci permet de développer l'affichage de la catégorie pour inclure tous les paramètres utilisés dans le spectacle. Vous pouvez également désélectionner les paramètres que vous souhaitez masquer. Vos choix seront gardés en mémoire lors de votre prochaine consultation de cette vue.

Le tableau est utile pour afficher et éditer tous les paramètres d'un nombre limité de circuits.

La vue récapitulative et le tableau vous permettent de faire des changements sur des circuits/paramètres.

A partir de la feuille de calcul de mémoire

La feuille de calcul est un autre mode d'affichage blind (aveugle) des données de mémoire très utile. Dans la feuille de calcul, les mémoires sont affichées en ordonnée et les circuits/paramètres en abscisse. Cette vue est utile pour afficher un nombre limité de circuits dans un grand nombre de mémoires. C'est la seule permettant d'afficher les données de circuit de plusieurs mémoires. Ainsi, la feuille de calcul est très utile pour dégager les tendances générales dans les données de circuit et de paramètre.

Il est possible d'éditer des plages de mémoires dans la feuille de calcul. Pour sélectionner l'intégralité d'une plage de mémoires, vous pouvez appuyer sur **[Cue] [**indiquer la première mémoire**] [Thru] [Enter]**.

Replace With

{Replace With} permet de sélectionner des circuits ayant certaines valeurs spécifiques en vue de leur donner de nouvelles instructions pour ces valeurs.

Exemple :

Sélectionner une plage de mémoires :

- ***[Cue] [1] [Thru] [9] [Enter]***

Sélectionnez une plage de circuits utilisés dans ces mémoires et indiquez une instruction de changement :

- ***[1] [Thru] [7] <At> [Color Palette] [5] {Replace With} <Color Palette> [3] [Enter]***

Cette instruction recherche toutes les instances des circuits 1 à 7 dans les mémoires 1 à 9 présentes dans la palette color 5 et remplace CP5 par CP3. Ne perdez pas de vue la configuration track/cue only lors de l'utilisation de cette commande.

Les possibilités de commandes **{Replace With}** potentielles sont quasiment infinies et peuvent être appliquées à des mémoires ou circuits seuls, à des plages de mémoires ou de circuits, à des paramètres de tous types ou à des données de temps.

Move To

{Move To} permet de déplacer des mémoires d'un emplacement d'une liste de mémoires donnée à un autre emplacement de la même liste de mémoire ou d'une autre liste de mémoires. Lorsque des mémoires sont déplacées, les valeurs qui étaient des instructions de suivi ou de mouvement et qui correspondent *désormais* à la mémoire précédente sont « autobloquées » par le système. L'effet sur les mémoires suivantes dépend de la configuration track/cue only, comme indiqué plus haut. Voici un exemple de **{Move To}** :

- **[Cue] [2] {Move To} <Cue> [9] [Enter]** - les contenus de la mémoire 2 sont déplacés dans la mémoire 9. La mémoire 2 est supprimée. Si la mémoire 9 existait déjà, une confirmation vous sera demandée pour pouvoir l'écraser. Vous pouvez également appuyer sur **[Copy To] [Copy To]** pour accéder à la fonction **{Move To}**.

Dans l'exemple ci-dessus, les valeurs suivies de la mémoire 2 deviennent des blocages (voir *Block, page 167*) ou des mouvements dans la mémoire 9, tout comme les instructions de mouvement qui correspondent désormais à la mémoire précédente. Les mémoires qui suivent la mémoire 9 sont affectées sur la base du réglage track/cue only par défaut. Les valeurs de la mémoire résultant du suivi des mouvements de la mémoire 2 sont converties en instructions de mouvement.

Il est également possible de déplacer des plages de mémoires. Tout comme vous pouvez déplacer des mémoires vers d'autres listes de mémoires. Si, dans l'un de ces deux cas, une mémoire donnée doit être écrasée, une confirmation vous sera demandée.

Utilisation des codeurs en blind (aveugle)

Quand une mémoire est indiquée, vous pouvez sélectionner des circuits et modifier des paramètres à l'aide des codeurs. **[Cue Only/Track]** peut être ajoutée à la ligne de commande pour déterminer comment ces changements affectent les mémoires suivantes.

Supprimer des mémoires

Il est possible de supprimer des mémoires, des listes de mémoires ou des plages de mémoires. Lorsque vous supprimez des mémoires, la configuration track/cue only du pupitre détermine la manière dont les mémoires suivantes sont affectées. La touche **[Cue Only/track]** peut être utilisée pour modifier le comportement par défaut suivant les besoins.

En mode Track (suivi)

Lorsque le pupitre est en mode suivi, le fait de supprimer une mémoire entraîne également la suppression des instructions de mouvement données par la mémoire. Admettons par exemple que vous ayez enregistré les mémoires 1 à 10 et que la mémoire 5 contienne des instructions de mouvement pour les circuits 1 à 5. Si la mémoire 5 est supprimée, les instructions de mouvement sont également supprimées et les valeurs de la mémoire 4 sont suivies dans la mémoire 6 et au-delà.

Dans cet exemple, si vous aviez utilisé la touche **[Cue Only]** dans l'instruction de suppression, la mémoire 5 serait supprimée, mais les valeurs suivies de la mémoire 6 ayant pour origine la mémoire 5 seraient conservées et converties en instructions de mouvement.

En mode Cue Only (mémoire uniquement)

Quand le pupitre est en mode mémoire uniquement, les valeurs suivies en aval ne sont pas éliminées, elles sont converties en instructions de mouvement.

Dans l'exemple ci-dessus, supprimer la mémoire 5 en mode mémoire uniquement aurait pour effet la conversion en instructions de mouvement de toutes les valeurs suivies de la mémoire 6 ayant pour origine la mémoire 5.

Si vous appliquez la touche **[Track]** à l'instruction de suppression, les instructions de mouvement de la mémoire 5 sont supprimées et les valeurs de la mémoire 4 sont suivies dans la mémoire 6 et au-delà.

Voici des exemples de suppression de mémoire :

- **[Delete] <Cue> [5] [Enter] [Enter]** - supprime la mémoire 5. Les mémoires suivantes dans la liste sont affectées suivant le réglage par défaut du pupitre décrit plus haut.
- **[Delete] <Cue> [6] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - supprime la mémoire 6, en faisant une exception suivant le réglage par défaut décrit plus haut.
- **[Delete] <Cue> [7] [Part] [1] [Enter] [Enter]** - supprime la partie 1 de la mémoire 7.
- **[Delete] <Cue> [8] [Part] [1] [Thru] [3] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - supprime les parties 1 à 3 de la mémoire 8 en faisant une exception suivant le réglage par défaut décrit plus haut.
- **[Group] [1] [Delete] <Cue> [2] [Enter]** - supprime les circuits du groupe 1 de la mémoire 2. La mémoire 2 reste dans la liste des mémoires et les circuits qui ne font pas partie du groupe 1 ne sont pas affectés.
- **[Delete] <Cue> [2] [thru] [8] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]** - supprime les mémoires 2 à 8 en faisant une exception suivant le réglage par défaut décrit plus haut.

Chapitre 12

Utilisation de Mark

[Mark] est une instruction permettant d'automatiser le processus de réglage des projecteurs motorisés à leur état désiré avant de lancer un fondu d'intensité. Ceci permet à vos projecteurs motorisés d'effectuer sans entrave des transitions de paramètres sans intensité dans un état inactif (noir).

L'Eos propose deux méthodes différentes pour marquer des projecteurs : AutoMark et les marques de référence.

Il est composé des sections suivantes :

- ***AutoMark*** 182
- ***Marques de référence*** 183

AutoMark

La fonction AutoMark est un réglage par défaut du système et pouvant être activé ou désactivé à l'échelle du système. Le réglage par défaut est « désactivé ». Pour modifier le réglage par défaut, voir *Show Settings (paramètres de spectacle), page 93*.

Quand AutoMark est activée, les transitions de paramètres sans intensité ont lieu dans la mémoire *précédant immédiatement* la mémoire dans laquelle les changements sont enregistrés, si l'intensité de cette mémoire passe de zéro à un niveau actif quelconque. Ainsi, la mémoire précédente « exécute » l'AutoMark.

Les informations AutoMark sont affichées pour les mémoires ou parties de mémoire. Il ne s'agit pas d'une instruction de circuit. Les mémoires en mode AutoMark sont indiquées par un « M » dans la colonne M de l'écran d'état de la restitution.

Les AutoMarks s'exécutent en utilisant le temps de la mémoire dans laquelle le mouvement a lieu (la mémoire indiquée par un « M »). Il y a une exception à cette règle, quand un temps discret est enregistré avec les instructions de mouvement. Dans ce cas, c'est le temps discret qui est utilisé.

Conditions de déclenchement d'une AutoMark

Les règles suivantes permettent de déterminer sur quels circuits AutoMark est appliquée et de quelle manière elle est déployée.

- La mémoire marquée doit avoir une instruction de mouvement pour les intensités de projecteurs motorisés au-dessus de zéro ou nulles.
- La mémoire marquée doit avoir une instruction de mouvement pour les paramètres sans intensité de ces circuits.
- AutoMark ne s'exécute pas si le circuit reçoit une instruction d'intensité d'une autre source (comme un submaster ou un potentiomètre HTP).
- La fonction AutoMark doit être activée pour qu'AutoMark puisse s'exécuter. AutoMark se base sur le réglage par défaut en cours *pendant la restitution.* Peu importe le réglage au moment de l'enregistrement.
- Au niveau des circuits, une AutoMark ne s'exécute pas avant que :
    - Tous les temps de délai des paramètres soient écoutés, *que*
    - L'intensité ait atteint zéro et que le paramètre ait terminé son mouvement précédent.

Autoriser un mouvement en live (scène)

Quand AutoMark est activée, il est possible de l'écraser au niveau des mémoires (ou parties de mémoire). L'écrasement sera possible grâce à la touche programmable « AutoMark Off ». Cette touche est masquée quand AutoMark n'est pas activée dans les paramètres par défaut.

AutoMark peut être désactivée dans les mémoires/parties de mémoire.

Quand AutoMark est activée, la mémoire exécutant la marque affiche un « M » dans son champ de drapeau. Si AutoMark est désactivée, autorisant ainsi un mouvement live, un « D » est affiché dans le champ de drapeau de la mémoire ou partie de mémoire dans laquelle les données sont enregistrées.

En utilisant AutoMark avec des mémoires à plusieurs parties, il est possible de faire en sorte que certains paramètres soient marqués et que d'autres puissent exécuter des mouvements live.

AutoMark et les temps

AutoMark s'exécute selon le temps de la mémoire subissant le mouvement (la mémoire « M »), à moins que le circuit ne possède des temps discrets. Dans ce cas, les temps discrets s'appliquent aux mouvements. Les temps discrets s'appliquent dans la mémoire où les instructions de mouvement sont enregistrées.

Marques de référence

Les marques de références sont des marques définies par l'utilisateur et applicables manuellement à des circuits ou paramètres donnés. Quand AutoMark est désactivée, vous pouvez employer des marques de référence. AutoMark et les marques de référence ne peuvent pas être utilisées simultanément.

Remarque : *Si vous commencez à programmer avec AutoMark activée avant de désactiver la fonction en cours de route, toutes les AutoMarks du spectacle seront converties en marques de référence.*

Deux éléments principaux sont indispensables pour réussir une marque de référence. Le premier est la mémoire portant le drapeau de la marque (affecté par l'utilisateur). C'est la mémoire dans laquelle les paramètres sans intensité vont changer. Cette mémoire est désignée comme la **mémoire marquée**.

Le deuxième élément est la mémoire avec la valeur d'intensité pour les circuits en question. Elle est désignée comme la **mémoire source**. C'est également la mémoire où les mouvements sans intensité sont enregistrés.

Pour pouvoir utiliser les marques correctement, vous *devez indiquer* les circuits à marquer dans la mémoire source. Pour l'Eos, tous les projecteurs motorisés ne s'appliquent pas à toutes les marques.

Il y a deux manières d'appliquer une marque de référence. Vous pouvez appliquer un drapeau de marque sur un niveau de mémoire et faire référence à ce drapeau dans une mémoire postérieure, **ou** vous pouvez appliquer une marque dans une mémoire et faire référence à une mémoire précédente.

Les marques de référence sont utiles dans la mesure où les données des paramètres sans intensité sont enregistrées dans la mémoire qui effectue réellement le fondu sur les lumières. Ainsi, tout changement aux données des paramètres sans intensité a lieu dans la mémoire source. Vous n'avez pas à vous préoccuper des changements dans la mémoire marquée.

Fixer des drapeaux de marque de référence

Vous pouvez appliquer un drapeau de marque en appuyant sur :

- **[Cue] [n] [Mark] [Enter]**

Ceci fixe un drapeau (M) sur une mémoire pour un marquage ultérieur. Dans les mémoires suivantes, les circuits marqués se présélectionnent sur le mouvement de la mémoire concernée (à moins qu'on ne leur demande de se marquer ailleurs).

Lorsque vous créez une mémoire contenant des circuits que vous souhaitez marquer, faites comme ceci :

- **[sélection de circuits] [Mark] [Enter]**
- Enregistrez la mémoire suivant la procédure normale. L'Eos recherche automatiquement le premier drapeau de marque qu'il rencontre en aval dans la liste de mémoires.

Exemple :

Admettons que vous ayez placé un drapeau de marque sur la mémoire 10 (elle devient alors la mémoire marquée).

- ***[Cue] [10] [Mark] [Enter]***

Vous enregistrez ensuite la mémoire 12 avec une instruction de marquage sur les circuits 1 à 10 (cette mémoire devient la mémoire source).

- ***[1] [thru] [10] [Mark] [Enter]*** - Vous remarquerez que les circuits 1 à 10 sont affichés avec un « M » dans le coin supérieur droit.
- ***[Record] <Cue> [1] [2] [Enter]***

Etant donné qu'aucune instruction spécifique n'a été donnée aux circuits de la mémoire 12, les circuits se marquent sur le premier « M » rencontré dans les mémoires précédentes de la liste de mémoires, à condition que l'intensité de ces circuits soit « out » pendant la durée du marquage.

Lors de la restitution de la mémoire 10, les paramètres sans intensité des circuits 1 à 10 font un fondu vers les valeurs enregistrées dans la mémoire 12. Une fois dans la mémoire 12, l'intensité monte vers ces circuits dans un fondu.

Indicateurs de marquage

Dans l'exemple précédent, les indicateurs de marquage sont les suivants : La mémoire 10 sera affichée avec un drapeau Mark (M) dans la liste des mémoires. De plus, lors de la restitution de la mémoire 10, les circuits 1 à 10 seront affichés avec un « MK » vert dans le champ d'intensité, tandis que les paramètres sans intensité afficheront le numéro de la mémoire source en vert, « Q12 » (le MK du champ d'intensité est vert si, dans la mémoire 10, les lumières font un fondu au noir avec ensuite marquage des NP. Si, dans la mémoire 10, les circuits 1 à 10 sont déjà à zéro, « MK » sera affiché en magenta).

La mémoire source (mémoire 12) comporterait un « M » vert à côté du niveau d'intensité et les valeurs des paramètres sans intensité seraient affichées en vert. Et, dans la liste de mémoires, la mémoire 12 porterait un « R » dans le champ des drapeaux de marquage. Si une marque a été placée sur une mémoire, mais que cette mémoire ne marque encore aucun projecteur, le « M » sera en fait un « m ». Vous verrez également un « m » si la marque n'est plus dans les temps.

Appliquer des drapeaux aux circuits marqués

Vous pouvez également appliquer un drapeau à une mémoire précédente comme ceci :

- **[sélection de circuits] [Mark] [Cue] [5] [Enter]**
- **[Record] [Cue] [8] [Enter]**

Ceci marquerait la mémoire 5 pour effectuer les mouvements sans intensité enregistrés dans la mémoire 8. Les indicateurs de cette marque à l'écran serait les mêmes que dans l'exemple précédent. Tant que l'intensité est à zéro dans cette plage de mémoires, les éventuelles instructions de mouvement sans intensité entre les deux mémoires pour ces circuits sont supprimées.

Il est également possible de marquer uniquement certains paramètres pour des mouvements marqués, tout en autorisant des mouvements live pour d'autres paramètres.

Exemple :

Si vous souhaitez marquer uniquement focus et autoriser tous les autres paramètres à effectuer une transition lors du fondu d'apparition de la lumière, appuyez sur :

- ***[1] [thru] [10] [Focus] [Mark] [Enter]***

Supprimer des marques de référence

Mark est un état fonctionnant selon le principe activé/désactivé. Ainsi, la première commande mark fixe une marque. La seconde la supprime.

Pour supprimer un drapeau de marque d'une mémoire, appuyez sur :

- **[Cue] [n] [Mark] [Enter]**

Pour supprimer une marque d'un circuit :

- **[sélection de circuits] [Mark] [Enter]**

Remarque : *Si une marque est supprimée d'un circuit en live (scène), la mémoire correspondante doit être mise à jour.*

Il est également possible de marquer une mémoire qui n'existe pas, l'Eos créera automatiquement la mémoire à marquer une fois la marque enregistrée.

Exemple :

Si la mémoire 2 n'existe pas encore :

- ***[sélection de circuits] [mark] [2] [Enter]***

La ligne de commande affiche le message « Create Mark Cue? » (créer mémoire marquée ?)

- ***[Enter]***

Une fois la mémoire enregistrée, le système crée automatiquement une mémoire 2 et marque les projecteurs vers cette mémoire.

Si un projecteur est marqué et que cette marque est cassée par la suite (elle peut par exemple être utilisée par une instruction de mouvement enregistrée dans la plage mark), l'Eos essaiera de réparer la marque. Pour cela, la mémoire subit un marquage automatique (automark) juste avant le fondu d'intensité, quand c'est possible. Cela sera indiqué dans la liste de mémoires par le symbole « * » sur la mémoire précédant immédiatement la mémoire « R ».

Mark Earliest

La commande **{Earliest}** peut être utilisée avec **[Mark]** pour marquer un circuit dans la mémoire après que la dernière intensité soit passée d'un niveau non nul à zéro. La marque est enregistrée et se comporte exactement comme si vous aviez saisi le numéro de la mémoire au lieu d'appuyer sur **{Earliest}**. Ceci fonctionne en mode blind (aveugle), ou live (scène) si vous enregistrez par la suite.

Exemple :

La mémoire 2 amène l'intensité du circuit 1 à 0, les mémoires 3 et 4 n'ont pas d'intensité pour le circuit 1, et le mouvement d'intensité de la mémoire 5 amène l'intensité au maximum. Depuis la mémoire 5 :

- ***[1] [Mark] {Earliest} [Enter]***

Ceci fonctionne de la même manière que **[1] [Mark] [Cue] [2] [Enter]**, et marque de la mémoire 2 à la mémoire 5.

Remarque : ***[Mark] {Earliest}*** *marque dans les mémoires bloquées ou les mouvements d'intensité bloqués de 0 jusqu'à trouver le mouvement d'intensité vers 0 le plus en amont. Si la mémoire précédant immédiatement la mémoire marquée est le mouvement d'intensité vers 0 le plus en amont, elle marquera dans cette mémoire.*

Symboles de marquage

Les symboles qui apparaissent dans le drapeau de marque comprennent :

- **D** . . . . . AutoMark est désactivé.
- **R** . . . . . Indique un écrasement manuel de référence. Des changements manuels écrasant une référence enregistrée précédemment (vers une palette ou une présélection, par exemple) ont eu lieu. Une fois enregistrée, la référence sera cassée. Dans le cas d'une mise à jour, la cible référencée sera également mise à jour à moins d'une instruction contraire.
- **M** . . . . . Indique qu'une marque a été placée, mais que cette marque est manuelle et doit être enregistrée. Devient bleu après enregistrement. « m » indique que la mémoire ne marque pas.
- **+** . . . . . Indique qu'une mémoire est à la fois une mémoire de marquage et une mémoire de référence lorsque ce symbole est affiché dans le drapeau de marque.
- **-** . . . . . Indique un mouvement au noir, une mémoire dont les paramètres sans intensité se déplacent sur les circuits dont l'intensité est à 0.
- **x** . . . . . Indique qu'une marque a été placée, mais que cette marque est cassée. Si c'est possible, l'Eos automarquera les projecteurs.

Marques de référence et temps

Un mouvement de paramètres sans intensité en combinaison avec une marque suit les règles de temps suivantes.

Si des temps discrets sont utilisés pour les paramètres sans intensité :

Lorsque les circuits exécutent une marque, les mouvements utilisent le(s) temps discret(s) qui leur sont affectés *dans la mémoire source*.

Exemple :

Une marque est appliquée à la mémoire 5, qui devient ainsi la mémoire marquée.

- ***[Cue] [5] [Mark] [Enter]***

Plus tard, les circuits 1 à 10 reçoivent un temps discret et une instruction mark.

- ***[1] [thru] [1] [0] {Focus} [Time] [8] [Mark] [Enter]***

Ensuite, ces circuits sont enregistrés dans la mémoire 10 :

- ***[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]***

Dans ce cas, lors de l'exécution de la mémoire 5, les circuits 1 à 10 effectuent leurs mouvements de paramètre focus en 8 secondes, comme précisé dans la mémoire 10 (la mémoire source, qui est la source de leur instruction de mouvement).

Si *aucun* temps discret n'est utilisé pour les paramètres sans intensité :

Lorsque les circuits exécutent une marque, les mouvements utilisent le temps enregistré *dans la mémoire marquée*.

Exemple :

La mémoire 5 est enregistrée avec un temps de 10 secondes.

- ***[Record] <Cue> [5] [Time] [1] [0] [Enter]***

Une marque est appliquée à la mémoire 5 comme plus haut.

- ***[Cue] [5] [Mark] [Enter]***

Plus tard, les circuits 1 à 10 reçoivent une instruction mark et sont enregistrés dans la mémoire 10 sans *aucun* temps discret :

- ***[1] [thru] [1] [0] [Mark] [Enter]***
- ***[Record] <Cue> [1] [0] [Enter]***

Lors de l'exécution de la mémoire 5, les circuits 1 à 10 effectuent leurs changements de paramètre sans intensité en 10 secondes, comme précisé dans la mémoire 5 (la mémoire marquée).

Chapitre 13

Travailler avec plusieurs listes de mémoires

L'Eos met à votre disposition de nombreux outils très utiles pour vous permettre de travailler efficacement et simultanément avec plusieurs listes de mémoires. Ce chapitre traite des fonctions et méthodes utilisées lors du travail avec plusieurs listes de mémoires.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Enregistrer dans une nouvelle liste de mémoires*** 190
- ***Utilisation d'Assert*** 191
- ***Changer la liste de mémoires active*** 192
- ***Utilisation de l'index des listes de mémoires*** 194

Enregistrer dans une nouvelle liste de mémoires

Lorsque vous enregistrez des mémoires, la liste de mémoires 1 est la liste de mémoires par défaut. La liste de mémoires 1 affiche uniquement les numéros de mémoire. Elle n'a pas de numéro principal de liste de mémoires ni de « / ». Pour enregistrer dans une autre liste de mémoires, vous devez indiquer la liste en question. Les mémoires seront alors enregistrées dans cette liste de mémoires jusqu'à ce que vous indiquiez une autre liste ou que vous changiez en live (scène) de mémoire sélectionnée.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 999 listes de mémoires dans une conduire Eos.

La liste de mémoires dans laquelle vous enregistrez est toujours déterminée par la mémoire sélectionnée, à moins que vous n'indiquiez une liste de mémoires différente. La mémoire sélectionnée est affichée juste au-dessus de la ligne de commande dans la CIA, et en bas de l'écran live/blind (scène/aveugle).

La mémoire sélectionnée est la dernière mémoire que vous avez attribuée en live. Ceci inclue un enregistrement, une mise à jour ou une action de restitution, comme **[Go]**, **[Back]**, une instruction **[Go To Cue]**, ou tout simplement un changement d'attribut de mémoire. Il est très utile de garder un œil sur la mémoire sélectionnée.

Utilisation de Record

[Record] enregistre dans une mémoire indiquée tous les paramètres des circuits ayant des valeurs différentes des valeurs par défaut.

Pour enregistrer une nouvelle liste de mémoires, appuyez sur :

- **[Record] <Cue> [2] [/] [5] [Enter]** - ceci permet de créer la liste de mémoires 2 et d'enregistrer les données dans la mémoire 5 de cette liste.

Les mémoires enregistrées par la suite seront automatiquement enregistrées dans la liste de mémoires 2 jusqu'à ce que vous indiquiez une autre liste ou que la mémoire sélectionnée change le numéro de la liste de mémoires.

Utilisation de Record Only

[Record Only] peut être utilisée en lieu et place de **[Record]** pour enregistrer une nouvelle liste de mémoires. **[Record Only]** enregistre uniquement les données manuelles dans la mémoire indiquée.

Pour enregistrer une nouvelle liste de mémoires, appuyez sur :

- **[Record Only] <Cue> [**2**] [/] [**5**] [Enter]** - ceci permet de créer la liste de mémoires 2 et d'enregistrer toutes les données manuelles dans la mémoire 5 de cette liste.

L'écran de liste de mémoires change pour afficher uniquement les données de la liste de mémoires 2. Les mémoires enregistrées par la suite seront automatiquement enregistrées dans la liste de mémoires 2 jusqu'à ce que vous indiquiez une autre liste ou que la mémoire sélectionnée change le numéro de la liste de mémoires.

Make Manual

Cette touche programmable peut être utilisée pour convertir une mémoire en live (scène) ou des données de submaster en valeurs manuelles qui peuvent ensuite être inclues dans une opération **[Record Only]**. Ainsi, les données d'autres mémoires ou listes peuvent être converties de façon sélective en données manuelles et enregistrées dans une autre mémoire/liste à l'aide de **[Record Only]**.

Pour de plus amples informations sur **{Make Manual}**, voir *Utilisation de {Make Manual}, page 218*.

Utilisation d'Assert

Par défaut, les paramètres de circuit répondent uniquement aux instructions de mouvement pendant la restitution (voir *Appartenance à une liste de mémoires, page 6*). La fonction **[Assert]** permet aux données suivies ou bloquées d'une mémoire d'être répétées, même lorsqu'une autre liste de mémoires a pris le contrôle de ce circuit/paramètre.

Assert peut s'appliquer aux mémoires, aux parties de mémoires, aux circuits, aux paramètres de circuit, ou à des listes de mémoires complètes.

Les circuits soumis à la fonction assert restituent leurs valeurs suivies et bloquées indépendant de l'appartenance de la liste de mémoires lors de la restitution de la mémoire correspondante.

Au niveau des mémoires

Lorsqu'elle est appliquée au niveau d'une mémoire, **[Assert]** fait en sorte que *toutes* les données de la mémoire – les mouvements et les valeurs suivies – sont restituées à leurs valeurs enregistrées.

Pour appliquer assert à une mémoire, appuyez sur :

- **[Cue]** [x] **[/]** [y] **[Assert] [Enter]** - la mémoire exprime tous ses circuits lors de la restitution. Un « A » est affiché dans la colonne « A » des attributs de mémoire (index de mémoire, état de la restitution, etc.) pour indiquer que la fonction assert a été appliquée à la mémoire.

Au niveau des circuits

Lorsqu'elle est appliquée au niveau d'un circuit ou d'un paramètre, assert fait en sorte que l'intégralité du circuit ou du paramètre indiqué soit restituée avec sa valeur enregistrée.

Pour placer une instruction assert sur un circuit ou un groupe de circuits :

Étape 1: **[**sélection de circuits**] [Assert] [Enter]** - un « A » rouge apparaît à côté de tous les paramètres du circuit dans l'écran live/blind (scène/aveugle). Ceci indique qu'une instruction assert a été placée, mais qu'elle n'est pas encore enregistrée.

Étape 2: **[Record] <Cue> [**x**] [Enter]** - le A devient bleu dans l'écran live/blind (scène/aveugle), indiquant que l'instruction assert a été enregistrée. Dans la ligne consacrée à la mémoire x dans l'écran d'état de la restitution ou la liste des mémoires, un « a » minuscule apparaît dans la colonne « A », indiquant qu'une instruction assert partielle est comprise dans la mémoire x.

Vous pouvez également enregistrer cette instruction assert à l'aide de la commande **[Update]**, ou vous pouvez l'appliquer en aveugle.

Pour placer une instruction assert sur des paramètres donnés :

Étape 1: **[**sélection de circuits**] {Intensity/Color/Focus/Beam** ou **touches de paramètre} [Assert] [Enter]** - place une instruction assert sur les paramètres indiqués des circuits sélectionnés.

Étape 2: **[Record] <Cue> [**x**] [Enter]** - l'instruction assert est enregistrée dans la mémoire x. Dans la ligne consacrée à la mémoire x dans l'écran d'état de la restitution ou la liste des mémoires, un « a » minuscule apparaît dans la colonne « A », indiquant qu'une instruction assert partielle est comprise dans la mémoire x.

Assert est un outil très utile permettant aux circuits captés par d'autres listes de mémoires d'être récupérés par leur liste de mémoire associée, les données de circuits soumises à assert pouvant toujours être traitées comme des instructions suivies.

Assert peut également être utilisée dans la ligne de commande pour répéter manuellement des portions d'une mémoire sans avoir à répéter la mémoire entière. Dans ce mode, assert peut uniquement être utilisée avec les mémoires actives en cours.

Pour appliquer assert à une portion de mémoire, appuyez sur :

- **[Group] [6] [Assert] [Cue] [4] [Enter]** - applique assert aux instructions des circuits du groupe 6 de la mémoire 4.

Utilisation d'AllFade

Allfade est un attribut de mémoire pilotant toutes les valeurs d'intensité sur scène qui n'ont pas reçu de fondu vers zéro par leur mémoire associée lors de la restitution de la mémoire. Allfade suit le temps de fondu descendant de la mémoire associée.

C'est très utile combiné avec assert pour pouvoir reprendre le contrôle sur des circuits d'autres listes de mémoires *et* faire des fondus sur d'autres circuits que ceux de cette liste de mémoires.

Remarque : *Les circuits ayant des valeurs suivies dans la mémoire associée n'appliquent pas le fondu suite à une instruction allfade. Ces valeurs suivies font partie de la mémoire associée et seront donc restituées.*

Pour affecter un allfade à une mémoire :

- **[Record] <Cue>** [n] **[/]** [m] **[Allfade] [Enter]** - enregistre la mémoire n/m en tant que mémoire allfade, forçant ainsi les circuits qui ne sont pas dans la mémoire à faire un fondu au noir lors de la restitution.

Comme de nombreux autres attributs de mémoire, allfade fonctionne suivant le principe activé/désactivé. Pour supprimer le drapeau allfade, indiquez la mémoire et appuyez sur **[Allfade] [Enter]**.

Changer la liste de mémoires active

La liste de mémoires active est affichée en détail dans l'écran d'état de la restitution. Les actions suivantes permettent de changer de vue :

- Rappeler une autre liste de mémoires dans la ligne de commande - **[Cue] [3] [/] [Enter]**
- Enregistrer une mémoire dans une autre liste de mémoires - **[Record] <Cue> [3] [/] [8] [Enter]**
- Restituer une mémoire à partir du potentiomètre d'une autre liste de mémoires - appuyez sur la touche **[Go]** du potentiomètre correspondant.

Remarque : *La division de l'écran d'état de la restitution permet d'afficher les détails de deux listes de mémoires. L'une de ces listes ou les deux listes peuvent être verrouillées.* *Reportez-vous à la section « Ecran d'état de la restitution divisé », page 50.*

Utilisation de [Go To Cue] avec plusieurs listes de mémoires

[Go To Cue] va par défaut sur la liste de mémoires en cours de sélection. **[Go to Cue]** est une fonction du mode live (scène). Elle ne peut pas être utilisée pour changer de mémoires en blind (aveugle). Les instructions **[Go to Cue]** peuvent être exécutées dans n'importe quel mode de fonctionnement, sans avoir à revenir en mode live au préalable.

Par défaut, une instruction [Go to Cue] est une mémoire hors séquence et suit les règles auxquelles ces mémoires sont soumises (voir *Mémoires hors séquence, page 206*).

Pour des exemples d'utilisation de **[Go To Cue]** en restitution, voir *Go To Cue, page 207*

Utilisation de Go To Cue 0

[**Go To Cue] [0]** est une instruction de ligne de commande qui ramène à leur valeur par défaut toutes les valeurs d'intensité n'appartenant pas à un autre potentiomètre, y compris les valeurs manuelles qui ne sont pas écrasées par une autre valeur de potentiomètre actif. [**Go To Cue] [0] [Enter]** permet également de ramener la liste de mémoires sélectionnée en tête de liste, avec la première mémoire en attente.

Pour appliquer **[Go To Cue] [0]** à une autre liste de mémoires, appuyez sur :

- **[Go To Cue]** [2] **[/] [0] [Enter]**

Remarque : *L'Eos dispose d'un paramètre d'intensité supplémentaire pour les projecteurs LED qui offrent uniquement des paramètres RGB par défaut, sans paramètre d'intensité. Avec cette commande supplémentaire, les projecteurs LED peuvent répondre à la commande **[Go To Cue] [0]** .*

Les circuits capturés, les valeurs indépendantes et les valeurs d'autres potentiomètres exécutant une liste de mémoires différente ne sont pas affectés par la commande **[Go To Cue] [0]**.

Lors de l'exécution de **[Go To Cue] [0]**, les valeurs d'intensité appartenant à la mémoire associée font un fondu au noir tandis que tous les paramètres sans intensité conservent leur état en cours. Une instruction [**Go To Cue] [0]** n'a pas d'effet sur les actions des autres utilisateurs utilisant le contrôle partitionné, à moins que les circuits/paramètres soient partagés.

[Go To Cue] [0] & [Load]

Vous pouvez utiliser la touche **[Go To Cue] [0]**, située au niveau des commandes de registre, en combinaison avec une touche de chargement de potentiomètre pour envoyer une liste de mémoires donnée sur la mémoire 0. Cette action ne fait pas appel à la ligne de commande. Au niveau du potentiomètre désiré, appuyez simplement sur :

- **[Go To Cue] [0] & [Load]**

Utilisation de Go To Cue Out

Pour réinitialiser tous les paramètres à leur valeur par défaut (à moins qu'ils ne soient contrôlés par un submaster) et les listes de mémoires chargées sur des potentiomètres de manière à mettre en attente la première mémoire de chaque liste, appuyez sur :

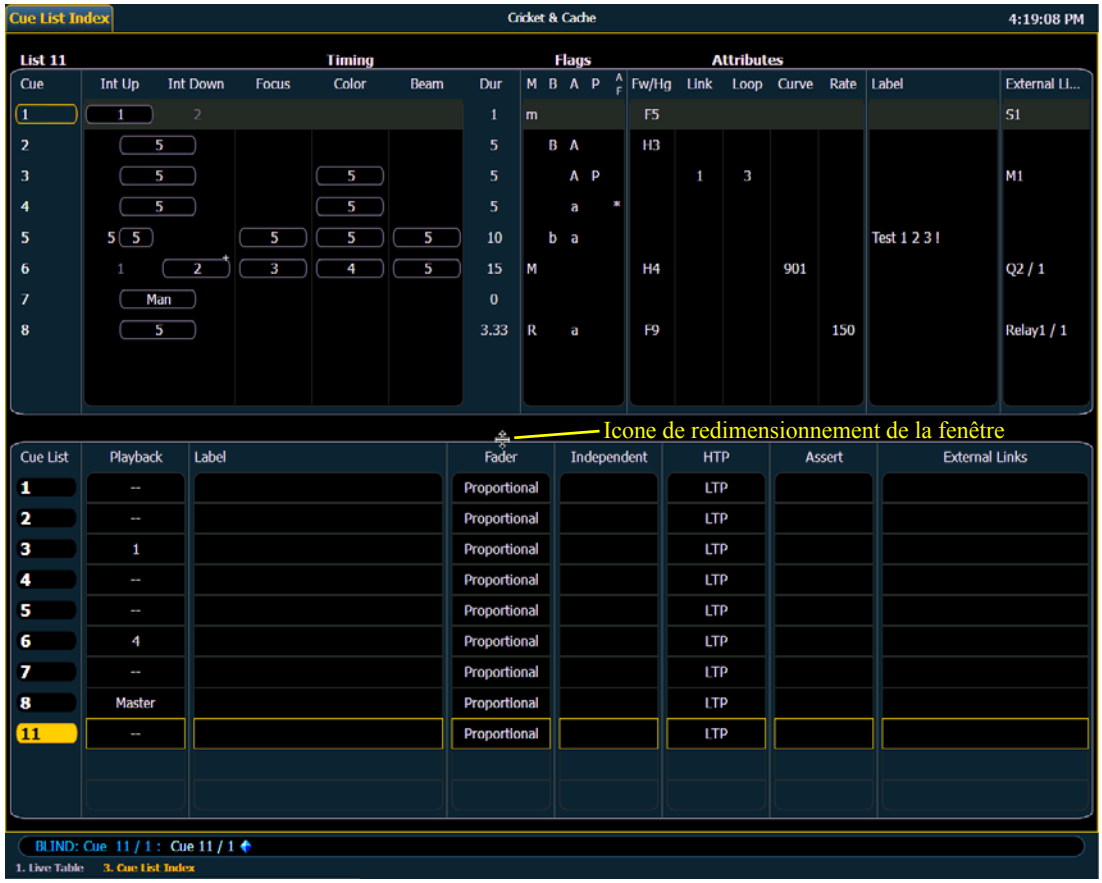
- **[Go To Cue] [Out] [Enter]**

Utilisation de l’index des listes de mémoires

L’index des listes de mémoires est un écran blind (aveugle) affichant les listes de mémoires avec lesquelles vous travaillez, l’état de la mémoire, ainsi que toutes les autres listes de mémoires enregistrées et les potentiomètres sur lesquelles elles sont chargées (s’il y a lieu). Tous les attributs de mémoire peuvent être édités depuis la liste, que la liste de mémoire soit configurée comme indépendante ou non, et que les valeurs d’intensité de la liste de mémoires soient restituées en mode HTP ou LTP. Alors que les attributs de mémoire peuvent être chargés en live (scène) ou en blind (aveugle), les paramètres indépendant et HTP/LTP peuvent être réglés uniquement dans l’index des listes de mémoires.

Ouvrir l’index des listes de mémoires

Vous pouvez accéder à l’index des listes de mémoires en appuyant sur **[Cue] [Cue]**, ou vous pouvez utiliser le navigateur pour aller à **Record Target Lists (listes des cibles d’enregistrement) > Cue List Index (index des listes de mémoires)** avant d’appuyer sur **[Select]**.



La moitié supérieure de l’écran affiche toutes les mémoires enregistrées pour la liste de mémoires sélectionnée, y compris les attributs de mémoires. La partie inférieure de l’écran affiche toutes les listes de mémoires enregistrées. La liste de mémoires sélectionnée est mise en surbrillance.

Vous pouvez déplacer la limite entre la fenêtre des mémoires enregistrées (partie supérieure) et la fenêtre des listes enregistrées (parties inférieures) pour redimensionner les fenêtres. Passez la flèche de la souris sur la limite entre les deux fenêtres jusqu’à faire apparaître l’icone de redimensionnement. Cliquez et déplacez la limite selon vos souhaits.

Attributs de liste de mémoires

Les attributs de liste de mémoires déterminent la manière dont la liste de mémoire interagit avec les autres registres. Les attributs de liste de mémoire comprennent :

- Le numéro de liste de mémoires
- L'étiquette de liste de mémoires
- Le type de potentiomètre (proportionnel ou master d'intensité)
- La configuration d'intensité HTP ou LTP (le réglage par défaut est LTP)
- Indépendant activé ou désactivé (désactivé par défaut)
- Assert

Quand une liste de mémoires est chargée sur un potentiomètre, tous les attributs de mémoire de cette liste de mémoires sont effectifs. Quand une nouvelle liste de mémoires est chargée, les attributs de cette liste sont effectifs et les comportements de potentiomètre réglés manuellement (comme les états de filtres, la désactivation des temps, etc.) sont conservés.

Quand l'index des listes de mémoires est au premier plan, les touches programmables deviennent **{HTP/LTP}**, **{Independent}**, **{Move To}** et **{Edit}**.

HTP/LTP

La touche programmable **{HTP/LTP}** permet de choisir entre l'état LTP (priorité à la valeur la plus récente) et l'état HTP (priorité à la valeur la plus élevée). Pour de plus amples informations sur les modes HTP et LTP, voir *HTP et LTP, page 7*.

Tous les paramètres autres que l'intensité sont LTP.

Par défaut, l'intensité est également LTP. Les listes de mémoires peuvent être configurées avec un écrasement d'intensité HTP. Lorsqu'une liste de mémoires est configurée en HTP, les valeurs d'intensité fournies par cette liste écrasent la valeur LTP (il ne peut y en avoir qu'une), à condition que les instructions HTP soient plus élevées que la valeur LTP. Lors de l'exécution d'une mémoire d'une liste de mémoires HTP, l'Eos détermine toujours si la valeur d'intensité une fois la mémoire terminée sera supérieure au réglage en cours. Si c'est le cas, l'intensité commence un fondu de sa valeur en cours vers la valeur demandée dans la mémoire entrante en utilisant le temps de fondu montant de la mémoire.

Veuillez notez que ce comportement est valable pour les mémoires uniquement. Si une mémoire HTP s'apprête à fournir un niveau supérieur à une valeur submaster, l'Eos attend que cette valeur soit effectivement dépassée pour prendre le contrôle de l'intensité.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de la touche programmable **{HTP/LTP}** dans l'index des listes de mémoires :

- **<Cue> [1] [/] {LTP/HTP} [Enter]** - permet d'alterner entre le comportement HTP et LTP pour la liste de mémoires sélectionnée.

Indépendant

La touche programmable **{Independent}** permet de configurer une liste de mémoires en indépendant. Les paramètres de circuit en cours d'utilisation contrôlés par un registre indépendant ne peuvent pas être changées par d'autres registres non indépendants ou submasters. L'état indépendant est partagé équitablement entre les autres listes de mémoires indépendantes et les submasters.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de la touche programmable **{Independent}** dans l'index des listes de mémoires :

- **<Cue> [2] [/] {Independent} [Enter]** - permet d'alterner entre l'état indépendant et non indépendant pour la liste de mémoires sélectionnée.

Solo Mode

La touche programmable **{Solo Mode}** est utile dans les situations faisant intervenir plusieurs utilisateurs. **{Solo Mode}** permet d'isoler une liste de mémoires après l'avoir synchronisée avec d'autres listes pour pouvoir l'éditer.

Exemple :

La liste de mémoires 1 est utilisée par un utilisateur et la liste de mémoires 2 a été programmée par un deuxième utilisateur. Pour l'exécution du spectacle, les listes sont synchronisées pour qu'elles puissent fonctionner ensemble. Mais si des changements doivent avoir lieu sur la liste de mémoires 2 sans affecter la restitution de la liste de mémoires 1, vous pouvez utiliser **{Solo Mode}**.

- **[Cue] [2] [\] {Solo Mode} [Enter]** - met la liste de mémoires 2 en mode solo.

{Solo Mode} fonctionne selon le principe activé/désactivé. Ainsi, si la liste de mémoires 2 est déjà en mode solo, et si vous utilisez à nouveau **[Cue] [2] [\] {Solo Mode] [Enter]**, cette liste ne sera plus en mode solo.

Type de potentiomètre

Les potentiomètres peuvent être réglés comme indépendants ou masters d'intensité (I-Master). Ceci influence la manière dont les mémoires sont rappelées et modifiées. *Reportez-vous à la section « Proportionnel et master d'intensité », page 253.*

Les potentiomètres proportionnels, lorsque le curseur est réglé sur zéro avant l'exécution d'une mémoire, excluent la restitution des données d'intensité jusqu'à ce vous releviez le curseur. Les données d'intensité seront alors restituées proportionnellement en fonction du niveau du curseur. Une fois que le curseur est au maximum, la mémoire est considérée comme terminée et elle est libérée du potentiomètre manuel. Si le curseur se trouve à un niveau autre que zéro lors de l'exécution de la mémoire, les valeurs d'intensité sont restituées normalement. Si le curseur est ramené vers zéro, l'intensité de la mémoire revient à son niveau précédent.

Les potentiomètres configurés en masters d'intensité commandent les niveaux d'intensité des mémoires pendant la restitution. Les masters d'intensité réglés à moins de 100% limiteront donc proportionnellement la restitution des données d'intensité par rapport au niveau du curseur. Tous les paramètres sans intensité ne sont pas affectés par le curseur. Une fois que le curseur a atteint le maximum, le contrôle de l'intensité est retenu. Si le curseur est déplacé vers zéro, l'intensité subit un fondu proportionnel vers zéro (il n'est pas ramené à l'état précédent comme avec les potentiomètres proportionnels).

Exemple :

Le potentiomètre de registre pour la liste de mémoires 1 est un master d'intensité et le curseur est réglé à 50%.

Lorsque la mémoire est restituée sur ce potentiomètre, les valeurs d'intensité montent à 50% de leurs valeurs finales avant de s'arrêter. Les intensités augmentent/diminuent au même rythme que le master d'intensité. Une fois que le curseur a atteint le maximum, le contrôle de l'intensité est retenu.

Move To

{Move To} permet de déplacer des mémoires d'un emplacement d'une liste de mémoires donnée à un autre emplacement de la même liste de mémoire ou d'une autre liste de mémoires. Lorsque les mémoires sont déplacées, les valeurs qui étaient suivies s'adaptent à la mémoire précédente et sont « autobloquées » par le système. L'effet sur les mémoires suivantes dépend des conventions track/cue only.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de la touche programmable **{Move To}** dans l'index des listes de mémoires :

- **<Cue> [1] [/] [2] {Move To} <Cue> [2] [/] [1] [Enter]** - déplace la mémoire 2 sélectionnée de la liste de mémoires 1 dans la nouvelle liste 2. Lorsqu'une liste de mémoires est déplacée, les liens faisant référence à cette liste de mémoires sont modifiés en conséquence.

Vous pouvez également employer **[Copy To]** pour copier le contenu de la mémoire dans une autre mémoire ou liste de mémoires.

Edit

La touche programmable **{Edit}** ouvre une vue de circuit blind (aveugle) pour la mémoire sélectionnée et la met en premier plan en lieu et place de l'index des listes de mémoires. La touche **[Format]** permet de passer au mode d'affichage tableau ou feuille de calcul pour l'écran blind (aveugle). Vous pouvez éditer les attributs de mémoire de la mémoire sélectionnée dans l'index, mais les contenus de la mémoire doivent être édités dans l'écran blind (aveugle). *Reportez-vous à la section « Enregistrer et éditer des mémoires en blind (aveugle) », page 176.*

Chapitre 14

Utilisation des filtres

Les filtres sont utilisés pour déterminer quels paramètres peuvent être enregistrés dans les mémoires, les palettes et les présélections. L'outil de sélection de filtre de la CIA affecte les opérations d'enregistrement tant que les filtres restent configurés.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Filtres d'enregistrement*** 200
- ***Enregistrer des données avec les filtres d'enregistrement***202

Filtres d'enregistrement

Les filtres d'enregistrement permettent de sélectionner des données de paramètre spécifiques à enregistrer dans des cibles d'enregistrement. Lorsqu'aucun filtre n'est sélectionné, tous les paramètres peuvent être enregistrés en fonction de **[Record]**, **[Record Only]**, et des actions d'enregistrement sélectif utilisées.

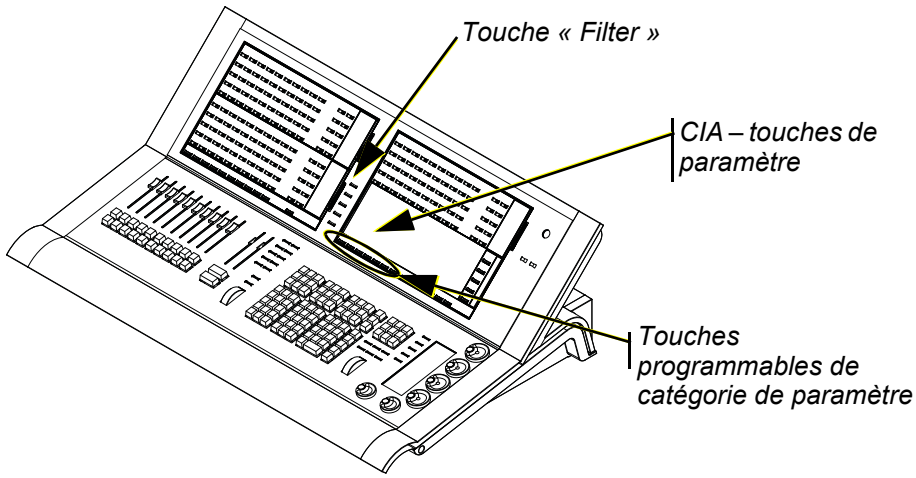
Remarque :

Lors de l'enregistrement d'une conduite, les filtres appliqués sont mis en surbrillance et permettent l'enregistrement des paramètres associés dans les cibles d'enregistrement.

Quand les les filtres ne sont pas sélectionnés (c'est-à-dire qu'ils ne sont pas en surbrillance), ils empêchent *l'enregistrement des paramètres associés.*

Il n'y a aucune différence entre avoir tous les filtres sélectionnés et aucun filtre sélectionné (réglage par défaut). Dans les deux cas, tous les paramètres sont disponibles pour l'enregistrement.

Les filtres d'enregistrement sont appliqués à partir de la CIA à l'aide des touches suivantes :



Les touches programmables de catégorie de paramètre peuvent être utilisées pour sélectionner des filtres comme ceci :

- Intensity (intensité, permet d'enregistrer des données d'intensité)
- Focus (permet d'enregistrer des données pan et tilt)
- Color (permet d'enregistrer des données de couleur)
- Beam (permet d'enregistrer toutes les données de faisceau)

Pour appliquer des filtres d'enregistrement par catégorie :

Étape 1: Maintenez la touche **[Filters]** enfoncée . Les touches de paramètres changent pour afficher les touches de sélection de filtre.

Étape 2: Appuyez sur la touche programmable de catégorie de paramètre **{Intensity/Focus/Color/Beam}** correspondant à la catégorie que vous souhaitez inclure dans la cible d'enregistrement. Tous les paramètres de cette catégorie sont mis en surbrillance et l'indication « Filter On » (filtre activé) apparaît au-dessus de la touche.

Étape 3: Relâchez la touche **[Filters]**. Les touches reprennent leur apparence normale.

Seules les catégories filtrées seront enregistrées avec les fonctions d'enregistrement utilisées par la suite. Vous pouvez appliquer plusieurs filtres de catégories à la fois. N'oubliez pas qu'appliquer tous les filtres a le même effet que si vous n'appliquez aucun filtre.

Filtres partiels

Si vous ne souhaitez pas enregistrer une catégorie donnée dans son intégralité, vous pouvez appliquer des filtres spécifiques à certains paramètres (filtres partiels).

Pour appliquer des filtres partiels :

Étape 1: Maintenez la touche **[Filters]** enfoncée . Les touches de paramètres changent pour afficher les touches de sélection de filtre.

Étape 2: Appuyez sur la touche tactile de paramètre (comme **{Zoom}** par exemple) correspondant au paramètre que vous souhaitez inclure dans la cible d'enregistrement. Ce paramètre est mis en surbrillance et l'indication « Filter On » (filtre activé) apparaît au-dessus de la touche.

Étape 3: Relâchez la touche **[Filters]**. Les touches reprennent leur apparence normale.

Seules les paramètres filtrés seront enregistrés avec les fonctions d'enregistrement utilisées par la suite. Vous pouvez appliquer simultanément autant de filtres partiels que vous le souhaitez. Tous les paramètres *non filtrés* ne seront pas pris en compte dans les actions d'enregistrement. En mode live (scène), les données de paramètres non filtrés sont affichées dans leur couleur normale, mais un « n » gris (pour données nulles) apparaît dans le coin supérieur gauche du champ du paramètre.

Supprimer des filtres

L'application de filtres se fait en mode activer/désactiver. Pour supprimer un filtre, répétez simplement le processus décrit ci-dessous. Appuyez à nouveau sur un filtre pour le supprimer.

Pour supprimer tous les filtres à la fois :

Étape 1: Maintenez la touche **[Filters]** enfoncée . Les touches de paramètres changent pour afficher les touches de sélection de filtre. **{Clear Filters}** apparaît dans le coin supérieur gauche des sélections directes du paramètre.

Étape 2: Appuyez sur **{Clear Filters}**. Tous les filtres appliqués sont supprimés et les surbrillances disparaissent.

Étape 3: Relâchez la touche **[Filters]**. Les touches reprennent leur apparence normale. Tous les paramètres sont désormais disponibles pour les fonctions d'enregistrement.

Enregistrer des données avec les filtres d'enregistrement

Si une cible d'enregistrement est enregistrée avec des filtres en place, les filtres permettent d'enregistrer uniquement les données de paramètres associées dans la cible. Les données non filtrées ne sont pas prises en compte lorsque vous enregistrez.

Les filtres affectent les différentes cibles d'enregistrement de la manière suivante :

- **Palettes** - Les palettes sont par définition déjà filtrées. Les filtres color et beam peuvent toutefois être utilisés pour modifier plus avant le contenu des palettes color et beam.
- **Presets** - La configuration des filtres actifs agit sur ce qui est enregistré dans les présélections.
- **Cues** - La configuration des filtres actifs agit sur ce qui est enregistré dans les mémoires, même en cas d'utilisation des commandes « record only ».
- **[Update]** - La configuration des filtres est ignorée.
- **[Recall From]** - Rappeler à partir d'instructions non affectées par les filtres.

Chapitre 15

Restitution de mémoire

La section de restitution est située sur le côté gauche du pupitre et comprend la paire de potentiomètres du registre de transfert, les potentiomètres motorisés, les touches de chargement et les touches de contrôle des potentiomètres.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Introduction à la restitution*** 204
- ***Mémoire sélectionnée*** 205
- ***Mémoires hors séquence*** 206
- ***Affecter des potentiomètres*** 208
- ***Changer les pages de potentiomètres*** 209
- ***Commandes des potentiomètres de transfert*** 209

Introduction à la restitution

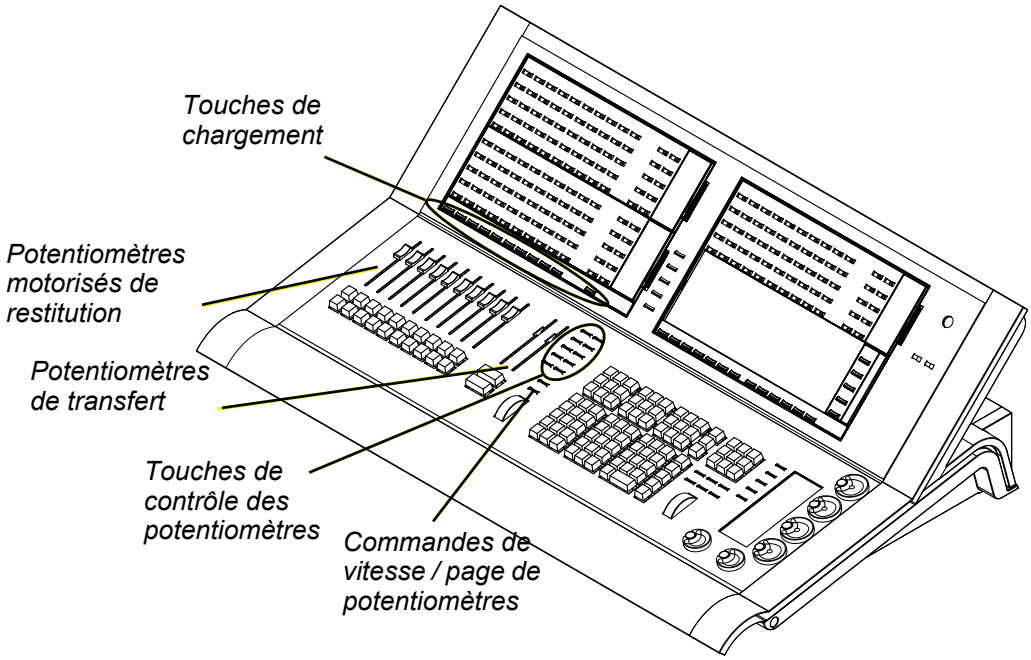
L'Eos offre une paire de potentiomètres du registre de transfert et dix potentiomètres motorisés avec 30 pages de contrôle. Vous pouvez définir le fonctionnement de chacun des dix potentiomètres page par page et potentiomètre par potentiomètre : en tant que restitutions de mémoires (playbacks for cues), submasters (additif, inhibiteur ou effet) ou grandmasters. Il n'y a pas de réglage par défaut pour les potentiomètres, ce qui vous laisse la liberté de définir le fonctionnement de chaque potentiomètre dans le **Setup** (*Setup, page 91*), ou vous pouvez les configurer en programmant, car les contenus de ces cibles sont enregistrés.

Vous pouvez paginer les dix potentiomètres motorisés à l'aide de la touche **[Fader Page]** seule ou associée au pavé numérique, ou encore au tambour situé juste sous la touche **[Fader Page]** . Au fur et à mesure du changement de page, les potentiomètres se réinitialisent à la dernière position qu'ils avaient dans la page correspondante. Chaque potentiomètre est associé à une touche **[Load]**, **[Go]** et **[Stop/Back]** pour son fonctionnement et la restitution. Ces touches ne se comportent pas de la même manière lorsque le potentiomètre est un submaster ou un grandmaster. Un écran de restitution est situé juste au-dessus des potentiomètres et fournit des informations sur chaque potentiomètre, notamment la désignation du potentiomètre (S = submaster avec le numéro de submaster, L = restitution avec la désignation de la liste de mémoires et le numéro de la mémoire chargée, ou GM = grandmaster).

La paire de potentiomètres du registre de transfert est située à droite de la série de dix potentiomètres, près du clavier. Le transfert est une paire de crossfaders séparés. Vous ne pouvez pas paginer les potentiomètres de transfert car ils fonctionnent toujours par paire et ils sont toujours disponibles. Les deux touches situées sous la paire de potentiomètres du registre de transfert sont **[Go]** et **[Stop/Back]**. La touche **[Load]** et l'écran de restitution se trouvent juste au-dessus des potentiomètres.

Commandes de restitution

.


Touches de chargement
Potentiomètres motorisés de restitution
Potentiomètres de transfert
Touches de contrôle des potentiomètres
Commandes de vitesse / page de potentiomètres

Mémoire sélectionnée

La mémoire sélectionnée est toujours indiquée dans la ligne de commande. La mémoire sélectionnée et tous ses attributs sont affichés près du bas de l'écran live/blind (direct/aveugle) et sur l'écran d'état de la restitution.

Live / Blind (direct / aveugle)

Lorsque vous travaillez en live (sur scène), la mémoire sélectionnée est toujours la dernière mémoire que vous avez enregistrée, éditée, mise à jour ou restituée. Lorsque vous entrez en mode blind (en aveugle) pour les mémoires, la mémoire sélectionnée sera sélectionnée et affichée. Changer de mémoire sélectionnée en blind (en aveugle) entraîne également le changement de l'écran d'état de la restitution (à moins que vous n'ayez activé « preserve blind cue » dans le **setup**) de manière à ce que vous puissiez voir tous les attributs des mémoires encadrant la mémoire sélectionnée. Lorsque vous retournez en live (sur scène), la mémoire sélectionnée est synchronisée avec la dernière mémoire sélectionnée dans ce mode.

En mode live ou blind, si vous appuyez respectivement sur **[Live]** ou **[Blind]**, la mémoire en cours se réglera sur la dernière mémoire exécutée. Cette mémoire apparaîtra dans la ligne de commande.

Les attributs de la mémoire sélectionnée (les temps, attributs, étiquettes et liens externes) sont affichés en bas de l'écran live / blind (scène / aveugle), sous la ligne de commande.

En live (sur scène)

Pour charger une nouvelle mémoire sur un potentiomètre, placez la mémoire sur la ligne de commande et appuyez sur **[Load]** pour le registre de votre choix. Quand vous appuyez sur **[Go]**, la mémoire activée est la mémoire sélectionnée.

Exemple :

Admettons que la liste de mémoires 1 soit prête et chargée sur les potentiomètres du registre de transfert. Vous souhaitez charger la mémoire 2/1 sur un potentiomètre.

- ***[Cue] [2] [/] [1] [Enter] [Load]***

Si vous appuyez sur la touche [Load] au-dessus du potentiomètre de registre de transfert, elle chargera la mémoire 2/1 dans le fichier en attente. Vous pouvez également appuyer sur la touche **[Load]** située au-dessus d'un potentiomètre de restitution quelconque pour charger la mémoire dans le fichier en attente de ce potentiomètre.

Dans cet exemple, la dernière mémoire exécutée de la liste de mémoires 1 est toujours la mémoire active, tandis que la mémoire 2/1 est en attente. Quand vous appuyez sur **[Go]**, 2/1 s'exécute.

Vous pouvez également charger la liste de mémoires 2 en appuyant sur **[2] [/] [Enter] [Load]**. Ceci charge la première mémoire de la liste 2 en attente.

Les instructions Go, Record (enregistrer) ou Update (actualiser), ainsi que la modification de la mémoire et la sélection d'une mémoire dans la ligne de commande entraînent le changement de la mémoire sélectionnée. Lorsque vous exécutez une mémoire ayant un temps follow (de suivi) ou hang (de maintien), la mémoire suivante devient mémoire sélectionnée lorsqu'elle est activée.

En blind (aveugle)

En blind (aveugle), changer de mémoire sélectionnée entraîne également le changement de l'écran d'état de la restitution pour afficher les informations entourant cette mémoire.

ATTENTION : *Lorsque vous éditez en aveugle, les changements sur les mémoires sont automatiques, il n'est pas nécessaire d'appliquer une commande d'actualisation ou d'enregistrement.*

Lorsque vous travaillez en mode aveugle, il est possible d'exécuter des mémoires en direct avec **[Go]**, **[Back]** et **[Go to Cue]**, mais ceci ne change pas la mémoire avec laquelle vous travaillez en aveugle.

Mémoires hors séquence

Une mémoire hors séquence est une mémoire quelconque restituée de l'une des manières suivantes :

- La mémoire est exécutée avec une commande **[Go To Cue]**.
- La mémoire est exécutée avec une instruction de lien.
- La mémoire est chargée dans le fichier en attente d'un potentiomètre.
- La mémoire est réexécutée avec **[Assert]** et **[Load]** ou revendiquée depuis la ligne de commande.

En général, lorsqu'une mémoire hors séquence est exécutée, l'intégralité des contenus de la mémoire est restituée (instructions de mouvement *et* valeurs de suivi).

Exemple :

La mémoire 1 règle le circuit 1 à 100%. Cette valeur est maintenue jusqu'à la mémoire 10. Le régisseur restitue la mémoire 1 sur le potentiomètre 1. Il règle ensuite manuellement l'intensité du circuit 1 à 50%. Si il exécute la mémoire 2, le circuit 1 reste à 50%, car il s'agit d'un paramètre de circuit ne recevant pas d'instruction de mouvement à partir de la mémoire entrante.

Toutefois, si il appuie sur **[Go to Cue] [5] [Enter]** (une exécution hors séquence), même si la valeur pour le circuit 1 de la mémoire 5 est une valeur suivie, le circuit 1 fera un fondu de la valeur manuelle de 50% jusqu'à 100% avec le temps Go-to-cue.

Go To Cue

Les instructions **[Go to Cue]** peuvent être exécutées dans n'importe quel mode de fonctionnement. Par défaut, une instruction **[Go to Cue]** est une mémoire hors séquence et suit les règles auxquelles ces mémoires sont soumises (voir *Mémoires hors séquence* plus haut).

Voici quelques exemples de **[Go To Cue]** :

- **[Go To Cue] [5] [Enter]** - tous les paramètres avec des valeurs dans la mémoire 5 font un fondu vers ces valeurs, même s'ils sont suivis.
- **[Go To Cue] [Next] [Enter]** - vous emmène à la mémoire suivante de la liste des mémoires actives.
- **[Go To Cue] [Last] [Enter]** - vous emmène à la mémoire précédente de la liste des mémoires actives.

Lorsqu'une instruction **[Go To Cue]** est exécutée, les états vides appliqués avec **{Make Null}** sont supprimés. Pour maintenir le réglage « make null », vous devez utiliser **[Capture]** pour les circuits nécessaires.

Temps du Go To Cue

[Go To Cue] emploie les temps de go-to-cue définis dans le *Setup, page 91*. Vous pouvez utiliser une instruction **[Go To Cue]** avec différentes options de temps, comme ceci :

- **[Go To Cue] [2] [Time] [1] [Enter]** - cette commande vous emmcne r la mémoire 2 en 1 seconde.
- **[Go To Cue] [Next] [Time] [3] [Enter]** - cette commande vous emmcne r la mémoire suivante dans la liste sélectionnée en 3 secondes.
- **[Go To Cue] [Last] [Time] [2] [Enter]** - cette commande vous emmcne r la mémoire précédente dans la liste sélectionnée en 2 secondes.
- **[Go To Cue] [8] [Time] [Enter]** - cette commande vous emmcne r la mémoire 8 en utilisant toutes les valeurs de temps enregistrées dans la mémoire 8.

Autres options du Go To Cue

Lorsque vous appuyez sur **[Go to Cue]**, les touches programmables de la CIA changent pour offrir un choix de modificateurs du Go to Cue afin d'augmenter vos capacités de restitution.

Ces touches programmables vous permettent de spécifier que, lors d'un mouvement vers une mémoire, seuls certains éléments de cette mémoire doivent être restitués. Plus précisément, vous pouvez choisir de restituer :

- uniquement les circuits à un seul paramètre (projecteurs conventionnels)
    - ***[GoTo Cue] [1] {SingleParam} [Enter]***
- uniquement les circuits à plusieurs paramètres (projecteurs motorisés)
    - ***[GoTo Cue] [2] {MultiParam} [Enter]***
- uniquement les instructions de mouvement
    - ***[GoTo Cue] [3] {MovesOnly} [Enter]***
- les marques d'utilisation,
    - ***[GoTo Cue] [5] {Use Marks} [Enter]***
- ou vous pouvez choisir de restituer une mémoire et de retenir les liens (instructions follow, hang, execute) qu'il pourrait contenir.
    - ***[GoTo Cue] [4] {MinusLinks} [Enter]***
- Il est également possible de les combiner dans la ligne de commande :
    - ***[Go To Cue] [1] {MultiParam} {MovesOnly} [Enter]***

Affecter des potentiomètres

Les registres, submasters et grandmasters peuvent être définis dans le setup (voir Setup, *Fader Configuration (configuration des potentiomètres), page 94*). L'emplacement des registres et des submasters peut également être défini lors de l'enregistrement des contenus de ces cibles. Vous ne pouvez pas définir de grandmasters de cette manière, ils doivent être définis dans le setup.

Si un potentiomètre est défini comme un registre vide, un submaster vide, ou n'est pas routé, une mémoire peut être chargée à cet emplacement en sélectionnant la mémoire dans la ligne de commande et en appuyant sur la touche **[Load]** correspondante. Le potentiomètre sera automatiquement affecté comme registre en utilisant le plus petit numéro de registre non utilisé.

Si un potentiomètre n'est pas actif, vous pouvez toujours y charger un submaster ou un registre en le précisant dans la ligne de commande et en appuyant sur la touche **[Load]** correspondant au potentiomètre. Ceci charge le submaster ou la liste de mémoires sur le potentiomètre et en fait le routage correct.

Une fois qu'une liste de mémoires est chargée sur un potentiomètre, le fait d'enregistrer dans cette liste de mémoires entraîne automatiquement la restitution de la mémoire sur le potentiomètre approprié lorsque la restitution automatique sur l'enregistrement est activée dans le setup.

Quand une liste de mémoires est chargée sur un registre, tous les attributs de mémoire de cette liste de mémoires sont effectifs. Quand une nouvelle liste de mémoires est chargée, tous les attributs de potentiomètre pouvant être réglés en tant qu'actions directes à partir de la façade (comme les filtres, la désactivation des temps, etc.) sont maintenus. Le chargement d'une nouvelle mémoire ne change pas les attributs manuels des potentiomètres.

Avec Auto Playback activé

« Auto Playback » est une fonction d'enregistrement activée dans le setup (*Setup, page 91*) qui exécute automatiquement les mémoires enregistrées en direct sur les potentiomètres de registre. Quand la mémoire est exécutée sur le potentiomètre de registre, tous les paramètres manuels concernés par l'opération d'enregistrement sont automatiquement libérés vers la mémoire et toutes les autres valeurs enregistrées dans la mémoire appartiennent à cette mémoire.

Lors de l'enregistrement de la première mémoire dans l'Eos, cette mémoire est automatiquement chargée sur le potentiomètre master. Les listes de mémoires enregistrées par la suite sont chargées sur les premiers potentiomètres disponibles.

Affecter les potentiomètres de registre manuellement

Pour charger une nouvelle mémoire dans le fichier en attente d'un potentiomètre de registre lorsqu'Auto Playback est désactivé dans le setup ou que vous souhaitez déplacer une liste de mémoires vers un autre potentiomètre, commencez par indiquer le numéro de cette mémoire ou de la liste dans la liste de commande, puis appuyez sur la touche **[Load]** correspondant au potentiomètre de registre désiré.

- **[Cue] [4] [Enter] [Load]** - change la mémoire sélectionnée et la charge sur le potentiomètre correspondant. Cette action part du principe que la mémoire 4 appartient à la même liste de mémoires que la mémoire sélectionnée.
- **[Cue] [3] [Enter] [Load]** - change la liste de mémoires sélectionnée et la charge sur le potentiomètre correspondant.

Changer les pages de potentiomètres

L'Eos dispose de 30 pages de dix potentiomètres chacune. Vous pouvez parcourir les 30 pages de potentiomètres disponibles en appuyant sur **[Fader Page]**. Ou vous pouvez sauter à une page de potentiomètres donnée en appuyant sur **[Fader Page] et [**numéro de page**]** sur le clavier.

Vous pouvez également faire défiler les pages en maintenant **[Fader Page]** enfoncée et en actionnant la molette de vitesse pour augmenter/diminuer le numéro de page de potentiomètres.

Quand vous changez de page de potentiomètres, les potentiomètres motorisés reprennent la dernière position qu'ils avaient sur cette page. Ceci peut entraîner au besoin le retour des submasters à leur position d'origine (home).

Commandes des potentiomètres de transfert

Go et Stop/Back

Utilisation de [Go]

La touche **[Go]** permet d'exécuter la mémoire en cours dans le fichier d'attente du potentiomètre associé. Lorsque vous appuyez sur **[Go]**, tous les paramètres prennent les positions requises dans les temps enregistrés, à moins qu'ils aient été enregistrés avec un temps manuel. Lorsqu'une mémoire contient des valeurs de temps manuelles, le potentiomètre se règle de lui-même sur zéro quand vous appuyez sur **[Go]** , ou vous pouvez régler le potentiomètre sur zéro avant d'appuyer sur **[Go]**.

Si un paramètre de circuit est dans un état transitoire lors de l'activation d'une nouvelle mémoire sur le même potentiomètre de registre, ce paramètre continuera son instruction initiale dans le temps restant à moins de recevoir une nouvelle instruction de mouvement dans la mémoire entrante. Si une nouvelle instruction est fournie, le paramètre calcule sa nouvelle cible et le temps nécessaire pour y aller de manière à obtenir une modification invisible. Si un paramètre en transition ne reçoit pas de nouvelle instruction dans la mémoire entrante, il continue son fondu en utilisant les temps fournis à l'origine.

Si un paramètre de circuit se trouve dans un état transitoire lors de l'activation d'une nouvelle mémoire sur un autre potentiomètre de registre, et que ce paramètre reçoit une instruction de mouvement, même s'il s'agit de la même instruction déjà possédée par le paramètre, celui-ci recalcule la destination et le temps d'arrivée en fonction des informations fournies par la nouvelle mémoire.

Utilisation de [Stop/Back]

Toute l'activité d'un potentiomètre peut être stoppée instantanément en pleine transition en appuyant sur la touche **[Stop/Back]** du potentiomètre en question. Appuyez sur la touche **[Go]** pour reprendre la mémoire. Appuyez à nouveau sur la touche **[Stop/Back]** à partir de cet état pour faire un fondu vers la mémoire précédente de ce potentiomètre en utilisant le temps de retour (back) par défaut.

Lorsque vous appuyez sur **[Stop/Back]**, la mémoire devrait avoir exactement le même aspect qu'avant que vous n'appuyiez sur **[Go]** , dans la mesure où la mémoire reste propriétaire de tous ses circuits. Si une autre liste de mémoires est devenue propriétaire de certains paramètres de circuit de cette mémoire, les paramètres en question ne répondront pas à la commande **[Stop/Back]**.

Si une mémoire est enregistrée ou réenregistrée alors qu'un potentiomètre est arrêté, les contenus de ce potentiomètre seront enregistrés en tant que données absolues dans la nouvelle cible d'enregistrement. Si une mémoire est mise à jour avec le potentiomètre à l'état arrêté, toutes les références de cette mémoire seront également mises à jour.

Lorsqu'une mémoire d'un potentiomètre de registre est terminée, actionner **[Stop/Back]** une première fois permet de revenir à la mémoire précédente. Appuyer à nouveau sur **[Stop/Back]** permet de remonter la liste de mémoires à partir de ce point. **[Stop/Back]** fait appel aux temps de retour définis dans le **Setup.** *Reportez-vous à la section « Cue Settings (paramètres de mémoire) », page 93.* Vous pouvez également revenir à la mémoire précédente en utilisant un temps donné avec **[Go to Cue] [Last] [Time]** [n] **[Enter]**.

[Go To Cue] [0]

Vous pouvez également utiliser la touche **[Go To Cue] [0]**, située au niveau des commandes de registre, en combinaison avec une touche de chargement de potentiomètre pour envoyer une liste de mémoires donnée sur la mémoire 0. Cette action ne fait pas appel à la ligne de commande. Appuyez simplement sur :

- **[Go To Cue] [0] & [Load]**

pour le potentiomètre de votre choix. Pour plus de renseignements sur cette action, voir *Utilisation de Go To Cue 0, page 193*.

Utilisation des commandes manuelles

Il existe trois types de commande manuelle pour les restitutions :

- Les mémoires peuvent être enregistrées avec les temps manuels. Lorsque les mémoires ont enregistré des temps manuels, le comportement par défaut du potentiomètre est de piloter ces valeurs manuelles.
- Les mémoires peuvent être capturées pour un contrôle manuel de l'intensité uniquement. Ceci est possible uniquement lorsque la mémoire associée ne contient pas de valeurs manuelles de temps.
- Les mémoires peuvent être écrasées avec la fonction **[Man Override]** & **[Load]** qui capture toutes les transitions de paramètre.

Pour ces trois cas, les temps de suivi se décomptent à partir de **[Go]**. Le temps de suspension démarre lorsque le potentiomètre atteint le maximum ou lorsque le dernier paramètre atteint son état final de temps, quel qu'il soit.

Contrôle manuel des temps

Il est possible de régler des temps manuels pour tous les paramètres ou groupes de paramètres. Le potentiomètre permet alors de commander la progression d'une transition.

Exemple :

Admettons que la mémoire active contienne une instruction destinée à régler la couleur sur 5 pour le circuit 1.

La mémoire en attente contient une instruction pour régler la couleur du circuit 1 sur 12, et le paramètre de couleur possède un temps manuel. Appuyez sur **[Go]** pour activer la mémoire.

La couleur du circuit 1 ne donne rien. Si ce n'est pas déjà le cas, le pupitre amène automatiquement le potentiomètre à zéro lorsque vous appuyez sur **[Go]**.

Tandis que vous montez le potentiomètre manuellement, la couleur du circuit 1 passe progressivement de 5 à 12. Tous les paramètres de temps commencent leur mouvement lorsque vous appuyez sur **[Go]**, ils ne sont pas affectés par le contrôle manuel.

Pour programmer un temps manuel de circuit :

- **[1] {Color} [Time] {Manual} [Enter]** - attribue un temps manuel au circuit 1. Ceci doit être enregistré ou mis à jour dans une mémoire.

Un temps manuel peut également être réglé à un niveau de mémoire :

- **[Record] [Cue] [5] [Time] {Manual} [Enter]**

Un temps manuel peut également être réglé à un niveau de catégorie de mémoire :

- **[Record] [Cue] [6] [Color] [Time] {Manual} [Enter]**

Ecrasement manuel d'intensité

Une transition d'intensité peut être reprise manuellement et la transition capturée en abaissant le potentiomètre jusqu'à ce qu'il atteigne le pourcentage de réalisation de la mémoire (c'est-à-dire que si la mémoire en est à 50% de réalisation, lorsque le potentiomètre est abaissé manuellement à 50%, les transitions seront capturées et la portion d'intensité de la mémoire réalisée en déplaçant le potentiomètre manuellement de 50% au maximum ou à une position intermédiaire quelconque). Si le potentiomètre est amené en dessous de 50%, il fera passer toutes les valeurs d'intensité de leurs valeurs capturées vers leurs valeurs précédentes avec un fondu proportionnel.

Si un fondu est capturé sans que les potentiomètres ne soient réinitialisés à 100% avant d'actionner à nouveau la touche **[Go]**, le potentiomètre se réinitialisera automatiquement à 100% lors de l'exécution de la mémoire. Autre possibilité, vous pouvez régler le potentiomètre sur 0% avant d'exécuter la mémoire suivante afin de capturer la mémoire pour le contrôle manuel en appuyant sur la touche **[Go]** , si le potentiomètre est réglé sur contrôle proportionnel. Le contrôle d'intensité est libéré du potentiomètre lorsque la mémoire est considérée comme entièrement réalisée (lorsque le potentiomètre est ramené à 100%). Si le potentiomètre est configuré comme master d'intensité, le contrôle d'intensité est maintenu, même quand la mémoire a terminé.

Si une mémoire en attente possède des propriétés de contrôle manuel, vous pouvez prérégler le potentiomètre sur zéro ou le pupitre réglera automatiquement le potentiomètre sur zéro lorsque vous appuierez sur la touche **[Go]**.

L'écrasement d'intensité manuelle n'est pas possible s'il y a des temps manuels dans la mémoire, car le potentiomètre sera déjà occupé par cette commande.

Ecrasement manuel

Manuel override (écrasement manuel) permet au potentiomètre du potentiomètre associé de contrôler tous les paramètres d'un état de transition sur ce potentiomètre. Lorsque vous appuyez sur **[Man Override]** et **[Load]**, toute l'activité de ce potentiomètre est gelée et les potentiomètres motorisés se déplacent pour correspondre à la progression du fondu en cours.

Le potentiomètre est utilisé pour terminer manuellement la transition de mémoire pour tous les paramètres. Si le potentiomètre fonctionne en mode transfert, le potentiomètre de gauche contrôle le fondu montant d'intensité et tous les paramètres non intensité tandis que le potentiomètre de droite contrôle toutes les actions de fondu descendant d'intensité. L'écrasement manuel se libère lorsque la mémoire est terminée.

Un groupe de potentiomètres peut être rassemblé pour l'écrasement manuel en appuyant sur **[Man Override]** et **[Load]** (vous pouvez ajouter des potentiomètres supplémentaires en appuyant sur les touches **[Load]** associées).

Utilisation d'Assert (touche de registre)

Utilisez **[Assert]** et **[Load]** pour le potentiomètre associé afin de réexécuter la mémoire active sur ce potentiomètre, suivant les mêmes règles que **[Go To Cue]**. Assert peut être utilisé pour reprendre le contrôle de tous les contenus de mémoire, pour appliquer au potentiomètre associé un état indépendant qui vient d'être réglé, ou pour apporter des changements en aveugle à la mémoire active sur scène.

Quand **[Assert]** et **[Load]** sont utilisées conjointement, l'intégralité des contenus de la mémoire sont à nouveau restitués. Vous pouvez limiter l'application d'Assert à certains éléments donnés de la mémoire grâce à la ligne de commande.

Voici quelques exemples d'assertion d'éléments d'une mémoire à partir de la ligne de commande :

- **[**liste des circuits**] [Cue] [5] [Assert] [Enter]** - Assert sur les circuits sélecionnés avec les valeurs de la mémoire 5. Veuillez noter que la mémoire 5 doit être active pour que cette commande puis être exécutée.
- **[**liste des circuits**] [Color] [Cue] [1] [Assert] [Enter]** - Assert pour les valeurs de couleur de la mémoire 1 sur les circuits sélectionnés.

Utilisation de Time Disable

La touche **[Time Disable]**, utilisée avec **[Load]**, permet d'ignorer les données de temps pour toutes les mémoires activées sur le potentiomètre de registre associé. Quand un potentiomètre de registre est en mode « time disable », l'écran associé affiche « TD ».

Pour libérer le potentiomètre de registre du mode « time disable », appuyez à nouveau sur **[Time Disable]** et **[Load]**. Vous pouvez également couper la mémoire suivante en appuyant sur **[Timing Disable]** & **[Go]** ou la dernière mémoire en appuyant sur **[Timing Disable]** & **[Back]**.

Utilisation de Freeze

[Freeze] permet d'arrêter toute activité de restitution sur tous les potentiomètres actifs. Pour activer un freeze sur un potentiomètre donné uniquement, appuyez sur **[Freeze]** et **[Load]**.

Il y a deux manières de supprimer une commande freeze :

- appuyez à nouveau sur **[Freeze]** et **[Load]** pour reprendre l'activité des potentiomètres concernés.
- appuyez sur **[Assert]** et **[Load]** ou **[Go]** ou **[Stop/Back]** pour les potentiomètres concernés afin de reprendre leur activité.

Vous pouvez activer et désactiver la fonction freeze sur des mémoires et des effets à partir de la ligne de commande.

- **[Effect] [2] [Freeze] [Enter]** - freeze sur l'effet 2. Appliquer la fonction freeze sur un effet est différent d'arrêter l'effet en question. Freeze stoppe l'effet exactement au point où il se trouve.
- **[Effect] [6] [thru] [9] [Freeze] [Enter]** - freeze sur une plage d'effets donnée.

Quand un effet est en mode freeze, vous pouvez utiliser la même commande pour quitter ce mode :

- **[Effect] [2] [Freeze] [Enter]**
- **[Effect] [6] [thru] [9] [Freeze] [Enter]**

Utilisation de Stop Effect

La touche **[Stop Effect]** peut être utilisée pour arrêter tous les effets fonctionnant sur certains ou sur tous les potentiomètres, elle peut également ête utilisée avec le clavier pour arrêter un effet donné.

- Pour arrêter tous les effets sur un potentiomètre, appuyez sur **[Stop Effect]** et **[Load]** pour le potentiomètre associé.
- Pour arrêter un effet donné indépendamment du potentiomètre sur lequel il fonctionne, appuyez sur **[Effect] [2] [Stop Effect] [Enter]**.

Quand un effet est arrêté, tout l'impact de l'effet est supprimé et le rendu sur scène est comme si l'effet n'avait jamais été activé.

Libérer un potentiomètre

Pour libérer un potentiomètre et ainsi le vider de toutes ses mémoires, appuyez sur **[Release]** et **[Load]** pour le potentiomètre concerné. Quand un potentiomètre est déchargé, le contrôle est repris par le potentiomètre master. Si les circuits non chargés du potentiomètre n'ont pas de valeur spécifique, ils sont réglés sur les valeurs par défaut.

Les circuits reviennent au potentiomètre master en utilisant le temps de niveau de catégorie de la mémoire active sur ce potentiomètre. Si le potentiomètre master est libéré, le potentiomètre est vidé et les valeurs d'intensité possédées par ce potentiomètre sont réglées sur zéro, les paramètres non intensité conservent leur état en cours.

Tous les attributs de potentiomètre (time disable, filtres, etc.) sont annulés par l'action de libération du potentiomètre.

Couper un potentiomètre

Pour couper un potentiomètre, appuyez sur **[Off]** et **[Load]** du potentiomètre associé. Lorsqu'un potentiomètre est coupé, la liste de mémoires est maintenue sur ce potentiomètre, et toutes les valeurs fournies par le potentiomètre sont ramenées sur le potentiomètre master à leur état de fond.

Appuyez à nouveau sur **[Off] et [Load]** pour rétablir le potentiomètre associé. La mémoire active est à restituée à nouveau suivant les règles pour la fonction Assert.

Vous pouvez rétablir le potentiomètre en appuyant sur la touche **[Go]** ou **[Stop/Back]** du potentiomètre, ou en exécutant un **[Go to Cue]** pour la liste de mémoires de ce potentiomètre, à condition que cette liste de mémoires ne soit pas déjà active sur un autre registre.

Utilisation de l'écrasement de vitesse

Pour pouvoir récupérer un potentiomètre de registre pour le contrôle de vitesse, appuyez sur **[Rate]** et **[Load]** pour le potentiomètre désiré. Lorsque vous appuyez sur **[Rate]** sans appuyer sur **[Load]**, vous récupérez toujours le potentiomètre master pour le contrôle de vitesse. Il est possible de regrouper un sous-ensemble de potentiomètres en maintenant **[Rate]** enfoncée tout en appuyant sur la touche **[Load]** des potentiomètres que vous souhaitez ajouter. Lorsqu'aucun potentiomètre n'est placé sous contrôle de vitesse, la touche [Rate] permet de récupérer le potentiomètre master pour l'écrasement de vitesse.

Servez-vous du codeur de vitesse pour régler la vitesse de façon dynamique. La valeur par défaut est 100%, ce qui correspond au temps réel (exemple : 5 secondes = 5 secondes). Réduisez le pourcentage pour ralentir la mémoire. Régler la vitesse à 0% entraîne l'arrêt de la mémoire. Augmentez la vitesse pour accélérer l'évènement.

Voici quelques exemples de vitesse :

- Une baisse de vitesse de 50% appliquée à un évènement de 5 secondes entraîne la restitution de la mémoire en 10 secondes.
- Une augmentation de vitesse de 200% appliquée à un évènement de 5 secondes entraîne la restitution de la mémoire en 2,5 secondes.

La valeur maximum possible est 2000%. Toutes les valeurs de temps associées à une mémoire (y compris les temps de suivi ou de suspension) sont affectées proportionnellement par les modifications de vitesse.

Si une mémoire est terminée, tout réglage de vitesse appliqué affecte la mémoire du fichier en attente. Quand cette mémoire est activée par la suite, la vitesse réglée est utilisée pour diriger les temps. Appuyez à nouveau sur **[Rate]** libérer le contrôle de vitesse et réinitialiser la vitesse à la valeur de 100%.

Chapitre 16

Commandes manuelles avancées

Ce chapitre décrit certaines fonctions plus avancées des fonctions de commande manuelle. Ces fonctions peuvent vous faire gagner beaucoup de temps lors de la programmation.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Utilisation de [Copy To]*** 216
- ***Utilisation de [Recall From]*** 216
- ***Utilisation de {Make Null}*** 217
- ***Utilisation de {Make Manual}*** 218
- ***Utilisation de {Make Absolute}*** 218
- ***Utilisation de [Query]*** 219
- ***Utilisation de [Capture]*** 220
- ***Utilisation de [Undo]*** 221

Utilisation de [Copy To]

[Copy To] vous permet de copier toutes les données d'un circuit dans un autre, au sein du mode en cours ou dans une cible d'enregistrement différente. **[Copy To]** ressemble beaucoup à **[Recall From]**, mais dans le sens inverse, **[Copy To]** force les données *vers* un circuit à partir du circuit sélectionné, tandis que **[Recall From]** transfère les données *depuis* un circuit donné vers le circuit sélectionné.

Vous pouvez copier des sous-ensembles de données de circuit en utilisant les touches de catégorie IFCB ou les touches de paramètre. Des mémoires entières, des plages de mémoires et des listes de mémoires peuvent être copiées vers d'autres emplacements. La touche programmable **{Only Levels}** permet de copier uniquement sur les niveaux d'intensité.

Lors de la copie de données référencées, si la cible de copie possède également des données dans la référence copiée, la cible sera placée dans cette référence (comme par exemple CP1), avec ses valeurs enregistrées. Si la cible de la copie n'est pas comprise dans la référence, les données absolues seront copiées dans la cible, mais pas la référence.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de commandes de copie depuis des cibles d'enregistrement. Cette commande est très polyvalente, et la liste suivante est loin d'être exhaustive :

- **[2] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - copie toutes les informations du circuit 2 dans la mémoire 5.
- **[2] [Time] [Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - Copie uniquement les données de temps de tous les paramètres du circuit 2 dans la mémoire 5.
- **[2] [-] [Focus] [8Copy To] [Cue] [5] [Enter]** - Copie toutes les données de paramètre, autres que focus, du circuit 2 dans la mémoire 5.
- **[Group] [3] [Copy To] [Preset] [6] [Enter]** - copie les informations en cours du groupe 3 dans la présélection 6.
- **[3] [Copy to] [6] [Cue] [8] [Enter]** - copie les données des circuits 3 à 8 dans la mémoire 8.
- **[3] [Copy to] [4] [thru] [9] [Enter]** - copie les données du circuit 3 et des circuits 4 à 9.
- **[3] [Copy to] [8] [Cue] [2] [/] [1] [Cue Only/Track] [Enter]** - copie les données des circuits 3 à 8 dans la mémoire 2/1 avec une exception pour les paramètres track/cue only en fonction des mémoires en aval dans la liste de mémoires 2.
- **[Cue] [2] [/] [Copy to] [Cue] [7] [/] [Enter]** - copie tous les contenus de la liste de mémoires 2 dans la liste de mémoires 7.
- **[Cue] [1] [/] [1] [thru] [1] [0] [Copy To] [Cue] [5] [/] [5] <thru> [Enter]** - copie les mémoires 1 à 10 de la liste de mémoires 1 dans la liste de mémoires 5 à partir de la mémoire 5.
- **[1] [Copy To] [2] [0] {Only Levels} [Enter]** - copie uniquement les informations de paramètre des circuits 1 à 20.

Utilisation de [Recall From]

[Recall From] ressemble beaucoup à **[Copy To]**, la différence étant qu'elle récupère des données dans un autre emplacement, elle peut être utilisée uniquement pour des rappels au sein d'une même liste de circuits, mais dans un emplacement différent (une mémoire, par exemple). Pour simplifier, **[Recall From]** est une commande du type « copier depuis ».

Toutes les données de paramètre des circuits sélectionnés seront rappelées, ou vous pouvez rappeler des sous-ensembles de données de circuit à l'aide des touches de catégorie IFCB ou des touches de paramètre. La touche programmable **{Only Levels}** permet de rappeler les niveaux d'intensité uniquement.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de commandes de rappel depuis des cibles d'enregistrement.

- **[2] [Recall From] <Cue> [5] [Enter]** - rappelle toutes les données enregistrées depuis la mémoire 5 pour le circuit 2.
- **[2] [-] [Focus] [Recall From] <Cue> [5] [Enter]** - rappelle toutes les données pour le circuit 2 depuis la mémoire 5, à l'exception des données focus (pan/tilt – XYZ).
- **[Group] [3] [Color] [Focus] [Recall From] [Preset] [6] [Enter]** - rappelle les informations color et focus depuis la pésélection 6 pour les circuits du groupe 3. Peut également être utilisé avec un jeu de sélections de circuits au lieu d'un groupe.
- **[Group] [3] [Color] [Recall From] <Cue> [7] [Make Absolute] [Enter]** - rappelle les données color pour le groupe 3 depuis la mémoire 7 et casse les références vers des cibles d'enregistrement.
- **[2] [Recall From] [Sub] [4] [Enter]** - rappelle toutes les données d'intensité enregistrées depuis le submaster 4 pour le circuit 2.
- **[Recall From] [Intensity Palette] [1]**- rappelle toutes les valeurs enregistrées dans la palette d'intensité 1.

Remarque : *En mode live (scène) ou blind (aveugle), actionner **[Recall From][Recall From]** fait apparaître **[Recall From][Cue]** dans la ligne de commande.*

Utilisation de {Make Null}

La touche programmable **{Make Null}** peut être utilisée pour exclure des données de paramètre des actions d'enregistrement ou de mise à jour en live, et pour retirer des données de paramètre des cibles d'enregistrement en mode blind (aveugle). **{Make Null}** peut être appliquée à l'aide de la sélection de circuits et peut affecter des circuits entiers, des paramètres individuels ou des catégories de paramètre.

En live (sur scène)

Lorsque vous appliquez une instruction **{Make Null}** à des circuits ou à des paramètres en live, des données de circuit sont toujours visibles sur scène, mais ces données sont globalement invisibles pour les commandes d'enregistrement. Tout comme les filtres (voir *Filtres d'enregistrement, page 200*), **{Make Null}** fonctionne comme une instruction « ignorer » en live (scène), et non comme une instruction de suppression. Quand des données de circuit sont annulées, les valeurs de ces données affichées dans l'écran live (scène) deviennent grises et sont accompagnées d'un « N » à côté du champ de données.

{Make Null} se distingue de la fonction park par le fait que vous pouvez toujours manipuler des données sur scène (par l'intermédiaire des commandes manuelles ou du registre), mais ces données ne sont pas disponibles pour les actions d'enregistrement.

Voici quelques exemples d'utilisation de **{Make Null}** en live :

- **[1] [Thru] [5] {Make Null} [Enter]** - convertit tous les paramètres des circuits 1 à 5 en données nulles.
- **[2] {Color} {Make Null} [Enter]** - convertit uniquement les données de couleur du circuit 2 en données nulles.
- **[9] [Thru] [5] {Pan} {Make Null} [Enter]** - convertit uniquement les données pan des circuits 5 à 9 en données nulles.

Les instructions null peuvent être désactivées de deux manières différentes. Premièrement, comme **{Make Null}** fonctionne sur le mode activé/désactivé, il est possible de resélectionner le circuit et le paramètre avant d'appuyer sur **{Make Null} [Enter]**. Ceci désactive l'état null.

D'autre part, une instruction Go To Cue permet de désactiver l'état null.

En blind (aveugle)

Lorsque **{Make Null}** est appliquée en blind (aveugle), cette fonction permet de masquer des instructions dans une mémoire *après* que cette mémoire ait été enregistrée. Une instruction **{Make Null}** peut également être appliquée à des circuits/paramètres dans des palettes, des présélections et des submasters, ce qui permet de supprimer complètement les données de la cible de la même manière que **[At] [Enter]**.

Lorsqu'elle est appliquée à des circuits/paramètres dans des mémoires, **{Make Null}** ne supprime pas les données de la mémoire, elle les rend simplement indisponibles pour la restitution. Elle a le même effet sur les instructions de mouvement que sur les valeurs suivies.

Voici quelques exemples d'utilisation de **{Make Null}** en blind (aveugle) :

- **[Color Palette] [1] [Enter] [3] {Magenta} {Make Null} [Enter]** - supprime toutes les données de paramètre magenta pour le circuit 3 de la palette color 1.
- **[Preset] [5] [Thru] [9] [Enter] {Intensity} {Make Null} [Enter]** - supprime toutes les données d'intensité pour tous les circuits des présélections 5 à 9.
- **[Cue] [8] [Enter] [2] [Thru] [7] {Make Null} [Enter]** - annule toutes les données des circuits 2 à 7 de la mémoire 8.
- **[Cue] [9] [Enter] {Intensity} [Make Null] [Enter]** - annule toutes les données d'intensité de tous les circuits de la mémoire 9.

Dans les scénarios de mémoire ci-dessus, **{Make Null}** est différente de **[At] [Enter]** dans la mesure où, au lieu d'autoriser le suivi des valeurs établies dans les mémoires précédentes, **{Make Null}** empêche la restitution des données enregistrées et le suivi des autres valeurs. Ainsi, si la mémoire est exécutée en tant que mémoire hors séquence ou forcée (avec une instruction assert), aucune donnée n'est restituée ou suivie pour les valeurs annulées.

Utilisation de {Make Manual}

La touche programmable **{Make Manual}** permet de convertir des données de mémoire ou de submaster en données manuelles, elles peuvent ainsi être inclues dans des actions **[Record]**, **[Record Only]** et **[Update]**.

- **[5] {Make Manual} [Enter]** - sélectionne le circuit 5 et convertit tous ses réglages de paramètre en cours en données manuelles.
- **[8] {Focus} {Make Manual} [Enter]** - sélectionne le circuit 5 et convertit toutes ses données focus en données manuelles.
- **[9] [Thru] [3] {Color} {Intensity} {Make Manual} [Enter]** - sélectionne les circuits 3 à 9 et convertit leurs valeurs de couleur et d'intensité en données manuelles.

Utilisation de {Make Absolute}

Les données référencées peuvent être transformées en données absolues à l'aide de la touche programmable **{Make Absolute}**. Cette touche programmable est disponible en live (scène) et en blind (aveugle). Les données référencées sont des données de circuit/paramètre issues d'une palette ou d'une présélection. **{Make Absolute}** peut être utilisée pour laisser un paramètre intact en cassant les références à une palette ou à une présélection.

Les exemples suivants illustrent la manière de transformer des données référencées en données absolues.

- **[4] {Make Absolute} [Enter]** - sélectionne le circuit 4 et convertit les données référencées de ce circuit en données absolues.
- **[7] {Color} {Make Absolute} [Enter]** - sélectionne le circuit 7 et convertit toutes ses données color en données absolues.
- **[3] [thru] [9] {Color} {Intensity} {Make Absolute} [Enter]** - sélectionne les circuits 3 à 9 et convertit leurs valeurs de couleur et d'intensité en données absolues.

Dans chacun de ces exemples, l'écran de circuit change pour afficher les résultats de la commande. Dans les cas où une référence existait précédemment (IP, FP, CP, BP, Pr), une valeur (numérique) absolue sera affichée.

En live (scène), les données converties en données absolues deviennent également des données manuelles, une instruction record ou update est donc nécessaire pour les maintenir.

{Make Absolute} peut également être utilisée en association avec une commande de mise à jour, ce qui permet de mettre à jour une mémoire tout en cassant les références à des palettes ou des présélections ayant été modifiées manuellement.

Par exemple, **[Update] {Make Absolute} [Enter]** entraîne la mise à jour de la cible d'enregistrement active. Les valeurs manuelles qui sont des modifications d'une palette ou d'une présélection enregistrée dans la mémoire sont mises à jour en tant que données absolues dans la mémoire. La référence sera supprimée.

Utilisation de [Query]

[Query] permet de sélectionner des circuits répondant aux critères que vous aurez indiqué. Ces sélections sont soumises à condition, en fonction du type de projecteur auquel un circuit est associé, de ce que fait ou ne fait pas le circuit en question, de ce qu'il peut ou ne peut pas faire. Ces critères sont fixés dans la ligne de commande à l'aide des touches programmables, du clavier et des sélections directes.

Lors de l'utilisation de **[Query]**, les touches programmables deviennent :

- Is In (est dans)
- Isn't In (n'est pas dans)
- Can Be (peut être)
- Can't Be (ne peut pas être)
- Or (ou)

Remarque : *Sauf indication contraire, l'Eos part du principe qu'une requête (query) s'applique au rendu en cours. L'utilisation de la touche programmable **{Is In}** est donc facultative.*

La CIA se réorganise également pour afficher les mots clé et types de projecteurs disponibles sur lesquels vous pouvez lancer une recherche. Ils peuvent être utilisés pour définir les critères de la requête.

Alors qu'une requête se définit dans la ligne de commande, les circuits sont indiqués dans l'écran live/blind. Quand une commande **[Enter]** est utilisée pour mettre fin à une requête, les circuits restants de la requête sont sélectionnés.

Exemple :

Vous souhaitez trouver des circuits qui sont dans la palette color 2 avec une intensité de 50% :

- ***[Query] <Is In> [Color Palette] [2] [At] [5] [0] [Enter]***

Dans l'écran live/blind, les circuits répondant à ce critère de recherche sont sélectionnés.

Vous pouvez utiliser **[Next]** et **[Last]** pour naviguer dans la sélection de requête, circuit par circuit, pour contrôler uniquement un circuit donné.

Voici d'autres exemples d'utilisation d'une requête :

- **[Query] {Isn't In} [Beam Palette] [2] [5] [Enter]**
- **[Query] {Luminaire} {Can Be} [Focus Palette] [8] [Enter]**
- **[Query] {Fixture Type} {Revolution} {Can Be} [Focus Palette] [6] {Isn't In} [Cue] [4] [Thru] [9] [Enter]**
- **[Next] [Next] [Enter]** - sélectionne un circuit dans les résultats de la requête

De plus, vous pouvez définir dans le patch jusqu'à quatre mots clé par circuit pour les requêtes. Ces mots clé peuvent également être utilisés pour créer une condition de requête (voir *Ajouter des mots clé dans le patch, page 84*).

Les mots de passe définis dans le patch apparaissent dans la CIA lorsque vous appuyez sur **[Query]**. Ils peuvent alors être utilisés dans une requête comme ceci :

- **[Query] {**Votre mot clé**} {Can't Be} {Beam Palette 5} [Enter]**

Les touches en façade, comme **[Time]** et **[Mark]**, peuvent également être utilisées pour définir une requête.

Utilisation de [Capture]

Capture est un état manuel indépendant. Les données de paramètre de circuit capturées ne sont pas affectées par la restitution, mais répondent aux actions de commande manuelle.

Lorsque des circuits sont sélectionnés, **[Capture] [Enter]** permet de capturer tous les paramètres de ces circuits. Ils resteront indisponibles pour l'écrasement de registre ou de submaster jusqu'à ce qu'ils soient libérés de l'état capturé. Capture fonctionne sur le mode activé/désactivé, il suffit donc d'appuyer à nouveau sur **[Capture] [Enter]** pour libérer les paramètres de l'état capturé.

Exemple :

- ***[1] [Thru] [9] [At] [Full] [Capture] [Enter]***

Un « C » est affiché à côté des paramètres capturés (intensité) dans l'écran de circuit. Les circuits sélectionnés sont désormais capturés et indisponibles pour les instructions de registre ou de submaster jusqu'à ce qu'ils soient libérés de l'état capturé.

Vous pouvez également capturer des paramètres spécifiques d'un circuit à l'aide des touches de paramètre dans la CIA.

Exemple :

- ***[7] [Focus] [Capture] [Enter]***

Si un groupe de circuits est sélectionné, avec certains circuits capturés et d'autres non, la première pression sur **[Capture]** *libère* tous les circuits de l'état capturé et une deuxième pression sur la touche entraîne la capture de toutes les réglages manuels pour les circuits sélectionnés.

Les circuits libérés conservent leurs valeurs en cours jusqu'à ce qu'ils soient restaurés à leurs valeurs antérieures ou qu'une nouvelle instruction leur soit fournie. Vous pouvez restaurer des circuits à leur état de fond ou par défaut à l'aide de la fonction **[Sneak] [Enter]** (voir *Sneak, page 130*). Ou vous pouvez les laisser dans un état manuel jusqu'à la reception d'une nouvelle instruction.

Il est également possible de « verrouiller » capture en mode activé. Ceci permet de capturer automatiquement tous les changements manuels dès leur mise en place. **[Capture] [Capture] [Enter]** permet de capturer automatiquement les changements manuels ultérieurs. La ligne de commande indiquera « Capture Enable » et le voyant Capture sera allumé. Pour supprimer le verrouillage de capture, appuyez à nouveau sur **[Capture] [Capture] [Enter]**.

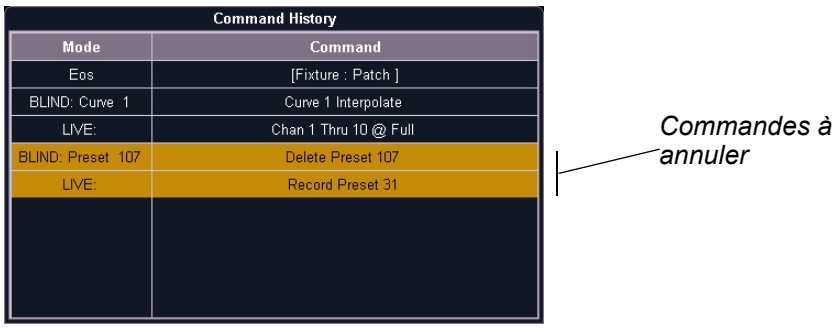
Utilisation de [Undo]

Undo est un moyen de revenir en arrière ou de « défaire » certaines actions réalisées dans le logiciel. Vous pouvez utiliser **[Undo]** pour annuler une commande ayant pour résultat un changement dans les données qui serait enregistré dans la conduite, ou une commande modifiant des niveaux manuels en live. **[Undo]** permet de revenir en arrière sur les commandes suivantes :

- les actions d'enregistrement et de mise à jour
- les commandes de suppression
- les modifications de niveaux manuels

S'il y a des commandes dans la ligne de commande, une pression sur **[Undo]** permet de vider la ligne de commande. Une fois la ligne de commande vidée, appuyer sur **[Undo]** permet de commencer le processus de retour en arrière.

Lorsque vous appuyez sur **[Undo]** à partir d'une ligne de commande vide, l'écran d'historique des commandes apparaît dans la CIA, la dernière commande exécutée est mise en surbrillance en doré. Si vous appuyez sur **[Enter]**, vous annulez votre dernière commande.



Vous pouvez sélectionner plusieurs commandes à la fois sur l'écran tactile ou à l'aide des flèches. Lorsque vous appuyez sur **[Enter]**, une notification est envoyée. Lorsque vous appuyez à nouveau sur **[Undo]**, toutes les commandes mises en surbrillance sont annulées et supprimées de l'historique des commandes. Il est nécessaire de confirmer l'opération pour pouvoir supprimer plus d'une commande à la fois.

Après avoir utilisé la fonction Undo, une touche **{Redo}** apparaît dans l'historique des commandes. Vous pouvez appuyer sur cette touche, puis sur **[Enter]**, pour rétablir les dernières commandes annulées.

Dans un environnement à plusieurs utilisateurs, chaque utilisateur peut annuler uniquement les changements qu'il a lui-même effectués. Dans l'historique des commandes, chaque utilisateur peut voir uniquement les commandes qu'il a utilisées.

Remarque : *Toutes les commandes ne peuvent pas être annulées de cette manière, c'est notamment le cas des actions de registre et des attributs manuels placés sur des circuits ou des actions de codeur.*

Historique des commandes

Les historiques des commandes sont conservés pour chaque session d'édition qui commence lors de la connexion du pupitre sur le réseau ou lorsque vous chargez une nouvelle conduite. Chaque utilisateur construit un historique de commandes individuel, qui contient uniquement les commandes qu'il a *lui-même* saisies.

Vous pouvez accéder à l'historique des commandes à tout moment en appuyant sur **<More Sk> {Cmd History}**.

Les commandes qui n'affectent pas la saisie manuelle ou les cibles d'enregistrement (charger une mémoire, exécuter une mémoire, déplacer un submaster) ne sont pas comprises dans l'historique des commandes.

Chapitre 17

Mémoires à parties multiples

Les mémoires peuvent être divisées et contenir jusqu'à 20 parties. Ce chapitre décrit les méthodes utilisées pour créer et éditer des mémoires à parties multiples.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Enregistrer une mémoire à parties multiples en live (scène)***224
- ***Enregistrer une mémoire à parties multiples en blind (aveugle)***227

A propos des mémoires à parties multiples

Les mémoires peuvent être divisées et contenir jusqu'à 20 parties. Chaque partie peut avoir ses propres circuits ou paramètres, ses niveaux et ses informations de temps. Les mémoires à parties multiples peuvent être enregistrées en live (scène) ou en blind (aveugle) avec les mêmes conventions que pour l'enregistrement d'une mémoire standard.

En résumé, il y a trois façons de créer une mémoire à parties multiples. Vous pouvez élaborer une mémoire à parties multiples partie par partie en live (sur scène), vous pouvez diviser en live une mémoire existante en mémoire à parties multiples, ou vous pouvez diviser une mémoire existante en blind (aveugle).

Un circuit ou un paramètre ne peut recevoir qu'une seule instruction dans une mémoire à parties multiples. Ainsi, il n'est pas possible de régler la couleur pour le circuit 1 de la mémoire 1 partie 1, puis donner une instruction différente pour la couleur du circuit 1 de la mémoire 1 partie 8.

Les temps par défaut sont tirés des temps de mémoire par défaut fixés dans le **Setup** ; vous pouvez également attribuer des temps discrets aux circuits de chaque partie comme vous le feriez pour une mémoire standard.

Enregistrer une mémoire à parties multiples en live (scène)

L'enregistrement d'une mémoire à parties multiples en live (sur scène) se fait de la même manière que pour les mémoires à une seule partie. Cependant, plutôt que d'enregistrer la mémoire entière, vous sélectionnez les circuits que vous voulez enregistrer dans chaque partie.

Veuillez noter qu'il existe différentes manières et différents ordres possibles pour créer une mémoire à parties multiples. Les exemples suivants représentent certaines de ces méthodes, mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive.

Créer une nouvelle mémoire à parties multiples en live (scène)

Elaborer partie par partie

Effectuez les changements désirés sur l'état de la scène. Si tous les changements que vous avez effectués doivent aller dans une partie, appuyez sur :

- **[Record Only] [Cue] [2] [Part] [1] [Enter]**

Continuez à effectuer vos changements et à enregistrer au fur et à mesure.

Elaborer des parties à partir de l'état final de mémoire

Dans la plupart des cas, vous créerez l'état final de la mémoire avant de le diviser en plusieurs parties. Pour cela, vous ferez appel aux fonctions d'enregistrement sélectif, comme ceci :

- **[**sélection de circuits/paramètres**] [Record] (**ou **[Record Only]) [n] [Part] [a] [Enter]**
- **[**sélection de circuits/paramètres**] [Record] (**ou **[Record Only]) [Part] [b] [Enter]**

Chaque partie peut contenir ses propres temps de niveau de mémoire et d'autres attributs. Les commandes Follow/Hang, Link, Loop et Allfade peuvent être placées uniquement au niveau de la mémoire, elles ne peuvent pas être utilisées sur une partie. Vous pouvez placer des paramètres de circuit dans différentes parties par l'intermédiaire des sélections de circuits.

La partie 1 de toutes les mémoires à parties multiples contient les instructions de mouvement non affectées. Ainsi, si le corps de la mémoire doit aller dans la partie 1 (ce qui est le comportement normal), vous pouvez simplement sélectionner la liste des circuits/paramètres que vous souhaitez placer dans la partie 2 et dans les parties suivantes.

Régler les attributs des mémoires à parties multiples

Les attributs de mémoires, tels que **[Time]**, **[Delay]**, **[Block]**, **[Assert]**, **[Label]**, **[Rate]**, **[Mark]**, et **[AutoMark Off]** peuvent être affectés à des parties de mémoire. Ils sont enregistrés et fonctionnent exactement comme pour les mémoires à une seule partie.

Les attributs de partie de mémoire peuvent être définis lors de l'enregistrement des parties, ils peuvent également être ajoutés après la création des parties. Exemple :

- **[Record] [Cue] [2] [Part] [1] [Delay] [8] [Enter]**
- **[Cue] [4] [Part] [3] {Color} [Time] [6] [Enter]**
- **[Cue] [8] [Part] [9] {AutoMark Off} [Enter]**
- **[Record Only] [Cue] [5] [Part] [2] [Assert] [Enter]**

Pour de plus amples informations sur les attributs de mémoire, voir *Attribuer des attributs de mémoire, page 165*.

Mises à jour en live (scène)

La mise à jour d'une mémoire à parties multiples est grosso modo la même opération que la mise à jour d'une mémoire à une seule partie, vous devez simplement indiquer un numéro de partie de mémoire dans la commande de mise à jour.

Différents types de données référencées, comme des palettes ou des présélections, peuvent être affectées pour élaborer une mémoire à parties multiples. Si vous avez fait des changements sur des données référencées au sein d'une mémoire à parties multiples, créant ainsi des données manuelles, appuyer sur **[Update] [Enter]** permet de mettre à jour à la fois la mémoire à parties multiples et les données référencées avec les nouveaux niveaux, comme pour les mémoires à une seule partie.

Vous pouvez également mettre à jour une partie d'une mémoire à parties multiples avec uniquement les paramètres sélectionnés.

Exemple :

Admettons que vous ayez écrit la mémoire 1, qui est une mémoire à parties multiples et qui est active. La partie 2 comprend les circuits 1 à 5 et fait référence à la palette d'intensité 2 qui est réglée à 25%. Sélectionnez les circuits 1 à 5 et réglez la valeur de l'intensité à 21%. Les données en live (sur scène) indiqueront les nouveaux niveaux en rouge, et un « R » rouge indique que la référence est cassée.

Pour mettre à jour la partie 2 de la mémoire 1 en incluant les nouveaux niveaux d'intensité et en cassant la référence à la palette d'intensité, appuyez sur :

- ***[1] [Thru] [5] {Make Absolute} [Enter]***
- ***[Update] <Cue (mémoire)> <1> [Part] [2] [Enter]***

Pour mettre à jour la partie 2 de la mémoire 1 *et* la palette référencée avec les nouveaux niveaux :

- ***[1] [Thru] [5] [Intensity] [Update] <Cue (mémoire)> <1> [Part] [2] [Enter]***

Exemple :

Lorsque la mémoire 2 est active, sélectionnez les circuits 1 à 5 et réglez les nouveaux niveaux des changeurs de couleur. Mettez à jour uniquement la partie 4 de la mémoire à parties multiples 2 avec les nouveaux niveaux de changeur.

- ***[1] [Thru] [5] [Scroller] [Update] [Part] [4] [Enter]***

Enregistrer une mémoire à parties multiples en blind (aveugle)

Remarque : *L'édition en blind (aveugle) prend effet immédiatement, il n'est pas nécessaire d'appliquer une commande **[Record]** ou **[Update]**.*

Transformer une mémoire à une seule partie en mémoire à parties multiples

En travaillant en blind (aveugle), il vous arrivera souvent de diviser une mémoire à une seule partie en mémoire à parties multiples. Il est tout à fait possible de créer une nouvelle mémoire en blind (aveugle) et de suivre le même processus, sauf pour la répartition des paramètres de circuit dans les parties, vous devrez leur fournir des instructions de mouvement ou des commandes de blocage. Il est intéressant de noter que les instructions suivies n'appartiennent pas spécifiquement à une partie donnée d'une mémoire à parties multiples.

Sélectionnez la mémoire que vous souhaitez diviser et indiquez la première partie que vous souhaitez créer. La partie 1contient généralement le corps de la mémoire. Ainsi, si vous indiquez une partie autre que la partie 1, toutes les instructions de mouvement de la mémoire sont placées dans la partie 1.

Commencez par sélectionner les circuits que vous souhaitez déplacer dans une partie autre que la partie 1.

- **[1] [Thru] [5] [Part] [2] [Enter]**
- **[6] [Thru] [1] [0] {Intensity} [Part] [3] [Enter]**
- **[6] [Thru] [1] [0] {Color} [Part] [4] [Enter]** - et ainsi de suite...

Dès que vous créez une partie, la partie en question est sélectionnée. Il est possible de sélectionner le paramètre de circuit que vous voulez et d'appuyer sur **[Part] [Enter]** pour transférer ces données dans la partie sélectionnée.

Remarque : *Lorsque vous divisez une mémoire en mémoire à parties multiples en blind (aveugle), la touche **[Part]** est une instruction indispensable. La selection de circuit n'affecte pas automatiquement un circuit dans une partie. L'utilisation de la touche **[Part]** vous permet d'ajouter uniquement des paramètres de circuit spécifiques à cette partie. Exemple :*

- **[5] [Thru] [9] {Color} [Part] [Enter]**

Transformer une mémoire à parties multiples en une mémoire standard

Pour transformer une mémoire à parties multiples en une mémoire standard, vous devez supprimer toutes les parties de la mémoire.

Exemple :

La mémoire 4 est une mémoire à 3 parties comprenant les circuits 1 à 20. Pour transformer la mémoire 4 en une mémoire standard :

- ***[Delete] [Part] [1] [Thru] [3] [Enter]***

Supprimer une partie dans une mémoire à parties multiples

Quand vous supprimez des parties d'une mémoire à parties multiples, les instructions de mouvement de la partie supprimée sont transférées dans la première partie disponible. Si vous voulez supprimer les instructions de mouvement d'une partie de mémoire, vous devez sélectionner les circuits indiqués **[At] [Enter]** ou les annuler.

- ***[Delete] <Cue> [1] [Part] [1] [Enter] [Enter]***
- ***[Delete] <Cue (mémoire)> [6] [Part] [1] [Cue Only/Track] [Enter] [Enter]***
- ***[Delete] [Part] [1] [+] [2] [Enter] [Enter]***
- ***[Delete] [Part] [1] [thru] [3] [Enter] [Enter]***

Chapitre 18

Créer et utiliser des effets

Les effets constituent une méthode permettant de réaliser des actions dynamiques ou répétitives sur les circuits avec l'Eos. Ce chapitre s'attache à décrire les différents types d'effets et la manière de les utiliser.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos des effets*** 230
- ***La liste des effets*** 230
- ***Ecran d'état des effets*** 235
- ***Effets de pas*** 236
- ***Effets absolus*** 238
- ***Effets relatifs*** 240
- ***Programmer un nouvel effet relatif*** 242
- ***Appliquer un effet existant*** 243
- ***Effets sur les submasters*** 244

A propos des effets

Les effets sont des fonctions de commande manuelle pouvant être appliquées à un paramètre de circuit et inclues dans des listes de mémoires ou des submasters. Les listes de mémoires peuvent contenir à la fois des transitions standard pour certains circuits/paramètres et des effets pour les mêmes circuits/paramètres ou pour d'autres circuits/paramètres.

Un paramètre de circuit seul ne peut pas être soumis à plus d'un effet à la fois. Cependant, un circuit peut avoir un effet en cours d'exécution sur un paramètre donné, et un autre effet sur un autre paramètre.

Les effets disposent de propriétés et d'attributs définis par l'utilisateur et applicables quand les effets sont utilisés dans les mémoires. Les effets possèdent également des commandes de niveau de mémoire qui vous permettent d'utiliser un effet à plusieurs endroits et de modifier sa taille, sa forme et/ou sa vitesse dans des mémoires individuelles.

Dans l'Eos, les effets se répartissent en trois types fondamentaux de comportement : les effets Step (pas), Absolute (absolus) et Relative (relatifs).

La liste des effets

Vous pouvez appuyer sur **[Effect] [Effect]** à tout moment pour consulter la liste des effets. Tous les effets enregistrés y seront affichés. La liste des effets est une vue en aveugle et tous les changements effectués dans cette vue sont automatiquement enregistrés, il n'est pas nécessaire d'actionner une commande d'enregistrement.

Veuillez noter que cette liste contient des effets avant que quoi que ce soit n'ait été enregistré. Les effets 901 à 916 sont des effets relatifs préprogrammés qui sont disponibles automatiquement (voir *Effets relatifs, page 240*).

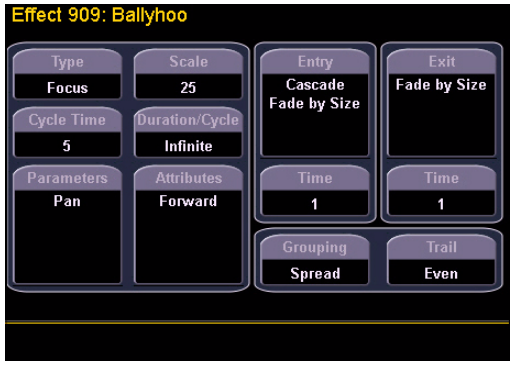
Pour naviguer dans cette liste, servez-vous des touches de navigation décrites dans *Contrôle de l'affichage et navigation, page 33* ou sélectionnez le numéro de l'effet avec lequel vous souhaitez travailler. Veuillez noter que lorsque vous sélectionnez la liste des effets, la CIA change pour afficher les informations concernant l'effet sélectionné.

Effect	Label	Type	Entry	Exit	Dur/Cyc	Scale
1		Absolute	Cascade	Immediate	Infinite	
901		StepBased	Cascade	Immediate	Infinite	
902	Square	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
903	Figure 8	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
904	Can Can	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
905	Triangle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
906	Spiral	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
907	Reverse Sqr	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
908	Reverse Circle	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
909	Ballyhoo	Focus	Cascade	Immediate	Infinite	25
910	Color Smooth	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
911	Color Fade Linear	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
912	Color Step	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
913	Bump Color	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
914	Hue-Sat Fade	Color	Cascade	Immediate	Infinite	25
915	Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25
916	Inverted Ramp	Linear	Cascade	Immediate	Infinite	25

Editeur d'effets

Lorsque vous consultez la liste des effets, l'effet sélectionné est affiché dans la CIA. Les propriétés et attributs sont affichés sur des boutons répartis par catégorie dans la CIA. Pour modifier une propriété ou un attribut, appuyez sur le bouton correspondant et saisissez les données nécessaires.

L'écran de propriété de l'éditeur d'effets est illustré ci-dessous et les définitions des propriétés suivent :



Type

Définit le type d'effet : step-based (basé sur les pas), absolute (absolu), ou relative (relatif, linear, focus, ou color). Pour modifier le type, appuyez sur **{Type}** puis sur le type d'effet de votre choix parmi les boutons disponibles à gauche.

- ***<Effet> [1] {Type} {Step based} [Enter]***

Scale (échelle)

Valable uniquement pour les effets relatifs. Ceci modifie l'étendue du décalage du motif par rapport aux valeurs en cours du paramètre. L'échelle est exprimée en pourcentage d'augmentation ou de réduction (25 = 25% de la valeur programmée).

- ***{Scale} [3] [0] [Enter]*** *ou vous pouvez faire ce réglage à l'aide du codeur « Scale ».*

Cycle Time (Durée de cycle)

Fournit une durée totale pour réaliser une itération complète d'un effet. Dans le cas des effets relatifs, la durée de cycle détermine le temps nécessaire pour qu'un circuit réalise le cycle.

Pour les effets absolus et de pas, la durée de cycle détermine le temps nécessaire pour réaliser une itération complète de l'effet. Avec ces types d'effet, modifier la durée de cycle entraîne un changement proportionnel des valeurs de temps dans l'effet à proprement parler.

Pour modifier la durée de cycle, appuyez sur **{Cycle Time}** et indiquez la durée de votre choix (en minutes et secondes) sur le clavier, puis appuyez sur **[Enter]**. Vous pouvez également faire ce réglage avec le codeur.

Duration/Cycle (durée/cycle)

Ceci détermine la durée d'exécution d'un effet. Pour faire votre réglage, appuyez sur **{Duration/ Cycle}** et choisissez la méthode de votre choix parmi les boutons de gauche. Les options sont :

- **{Infinite**} – pour des effets de pas et absolus, l'effet fonctionne jusqu'à ce que le circuit reçoive une nouvelle instruction ou que l'effet soit stoppé. Les effets relatifs avec une durée infinie fonctionnent jusqu'à ce qu'un drapeau stop leur soit appliqué.
- **{Duration}** - l'effet fontionne pendant une durée déterminée exprimée en minutes et en secondes. Saisissez cette durée sur le clavier.
- **{Num cycles}** - l'effet fonctionne pour un nombre donné d'itérations. Saisissez ce nombre sur le clavier.
    - ***{Duration/Cycles} {Num Cycles} [1] [0] [Enter]***

Paramètres

Ceci vous permet de sélectionner les paramètres soumis à l'effet sélectionné, par défaut. En saisissant une valeur ici, vous n'avez pas besoin de préciser le paramètre lorsque vous appliquez un effet à un groupe de circuits.

Pour ajouter/supprimer des paramètres à l'effet, appuyez sur **{Parameters}** et sélectionnez le paramètre de votre choix à partir des boutons de gauche.

- ***{Parameters} {Iris} [Enter]***

Attributs

Ceux-ci déterminent le comportement de base de l'effet. Les attributs comprennent des comportement tels que forward (en avant), reverse (en arrière), bounce (rebond), positive (positif), negative (négatif) et random grouping/random rate (groupement/vitesse aléatoire). Les attributs sont légèrement différents entre les effets de pas, absolus et relatifs.

- **Forward (en avant)** - l'effet fonctionnera dans la direction programmée (la flèche de l'éditeur de motif indique « forward » (en avant) pour les effets à motif, et les effets de pas/absolus suivent l'ordre des numéros).
- **Reverse (en arrière)** - l'effet fonctionnera dans le sens contraire de « forward » ou dans l'ordre inverse des numéros. Forward et Reverse sont des réglages s'excluant mutuellement.
- **Bounce (rebond)** - l'effet fonctionne d'abord en avant, puis en sens inverse. Les passes suivantes alternent entre les deux sens.
- **Positive (positif)** - l'effet exécute les pas (état on et état off) tels qu'ils ont été programmés. Ceci est valable uniquement pour les effets de pas.
- **Negative (négatif)** - inverse les états on et off pour l'effet concerné. Ceci est valable uniquement pour les effets de pas.
- **Random Grouping (groupement aléatoire)** - la distribution des circuits ou l'ordre des pas (suivant le type d'effet) est appliqué de façon totalement aléatoire.
- **Random Rate (vitesse aléatoire) -** Ceci écrase la durée de cycle de l'effet. La vitesse aléatoire est appliquée dans une plage (par exemple 5 à 150).

N'hésitez pas à jouer avec ces comportements pour voir de quelle manière ils affectent votre effet.

Entry (Entrée)

Définit à quel moment et de quelle manière les circuits entrent dans l'effet. Pour changer de méthode d'entrée, appuyez sur **{Entry}** et choisissez une méthode parmi les boutons de gauche. Les modes d'entrée varient selon les types d'effet. Les options sont :

- **{Cascade}** - les circuits entrent dans l'effet suivant les valeurs d'amorce et de durée de cycle (le cas échéant).
- **{Immediate}** - tous les circuits entrent instantanément dans l'effet.
- **{Fade by Size}** - L'effet atteint sa valeur maximale telle qu'autorisée par le motif ou les valeurs de pas/absolues en utilisant le temps d'apparition (In time).
- **{Fade by Size and Rate}** - L'effet atteint sa valeur maximale telle qu'autorisée par le motif ou les valeurs de pas/absolues et monte à la vitesse maximale en utilisant le temps d'apparition (In time).

Exit (sortie)

Définit à quel moment et de quelle manière les circuits sortent de l'effet. Pour changer de méthode de sortie, appuyez sur **{Exit}** et choisissez une méthode parmi les boutons de gauche. Les modes de sortie varient suivant le type d'effet et la manière dont l'effet s'arrête. Les options sont :

- **{Cascade}** - Les circuits quittent l'effet lorsqu'ils ont terminé leur dernière passe (nombre de cycles) ou lorsqu'il n'ont plus assez de temps pour effectuer une dernière passe complète (durée).
- **{Immediate}** - tous les circuits quittent instantanément l'effet.
- **{Fade by Size}** - lorsque l'effet est quitté, les valeurs reprennent leur état précédent tout en continuant à utiliser le temps de sortie.
- **{Fade by Size and Rate}** - quand l'effet est quitté, les circuits stoppent l'exécution de l'effet et reprennent leur état précédent en utilisant le temps de sortie.
- **{Stop and Fade}** - quand l'effet est quitté, les circuits stoppent l'exécution de l'effet et reprennent leur état précédent en utilisant le temps de sortie.
- **{Stop and Hold}** - quand l'effet est quitté, les circuits s'arrêtent exactement là où l'effet les a laissés.

Time (Temps, entrée ou sortie)

Ces champs définissent le temps mis par les circuits pour entrer/sortir de l'effet. Ces temps peuvent être saisis en minutes et en secondes sur le clavier. Ces valeurs de temps s'appliquent aux modes d'entrée et de sortie. Les temps de niveau de mémoire sont les temps par défaut pour les mémoires. Appuyez sur **{EnterTime} [Enter]** ou **{Exit Time} [Enter]**. Pour réinitialiser ces valeurs par défaut, appuyez sur **[Time] [Enter]**.

Grouping (groupement)

Grouping est utilisé uniquement avec les effets relatifs et absolus. Ceci définit de quelle manière les circuits en train d'exécuter l'effet seront regroupés tout au long du motif. Pour changer cela, appuyez sur **{Grouping}** et saisissez le nombre de projecteurs que vous souhaitez regrouper.

Grouping est par défaut sur **{Spread}**. Ceci signifie que chaque projecteur soumis à l'effet fonctionnera comme un élément individuel, suivant l'effet de façon séquentielle en fonction de l'ordre de sélection des circuits, de la durée de cycle et des temps de piste (trail). Vous pouvez saisir le nombre dont vous avez besoin. Un groupement de 2 signifie qu'un projecteur sur deux de la liste de sélection seront regroupés pour parcourir l'effet ensemble. Un groupement de trois signifie un projecteur sur trois, etc.

Les valeurs possibles vont de 1 à 29, vous pouvez également choisir l'option **{Spread}** qui répartit les circuits de manière égale dans l'effet et traite chaque circuit comme un groupe séparé.

- ***{Grouping} [2]** - un circuit sur deux (dans une plage de circuits) sont regroupés pour l'exécution de l'effet.*

Quand un effet est appliqué à un groupe en live (scène), ce groupe est distribué dans l'ordre en utilisant cette fonction de groupement. Si une liste de groupe est créée et qu'un effet est appliqué, chaque groupe est considéré comme un élément individuel dans l'effet en question.

Trail (piste)

Trail peut être appliqué aux effets relatifs et absolus. Trail détermine la manière dont les circuits se suivent tout au long de l'effet, c'est un pourcentage de la durée de cycle. Trail peut être une valeur comprise entre 0 et 100%, even (égal) ou solo. Le réglage par défaut est even. Exemple :

- **{Even}** - Les groupes sont distribués de manière égale sur tout le motif. Ceci est calculé en divisant la durée de cycle de l'effet par le nombre de groupes de circuits.
- **{10%}**-**{90%}** - Quand le premier est à 10% de l'effet, le second groupe démarre l'effet, et ainsi de suite pour les groupes restants. Ainsi, les groupes se suivent séparés par un intervalle n%, pourcentage de la durée de cycle.
- **{Solo}** - Le premier groupe exécute l'intégralité du motif. Quand c'est fait, le deuxième groupe exécute l'intégralité du motif, etc.

Utilisation des codeurs avec l'editeur d'effet

Quand un effet est précisé dans la ligne de commande, l'écran tactile de codeur s'actualise automatiquement pour afficher les propriétés suivantes :

- Cycle Time (durée de cycle) - le réglage par défaut est 5 secondes pour les effets relatifs
- Scale (échelle)
- Shape (forme, Vertical ou Horizontal, défini par la touche **{Mode}**)
- Axis (axe)

Vous pouvez utiliser les codeurs à tout moment pour régler ces propriétés de l'effet spécifié dans l'éditeur d'effet.

Ecran d'état des effets

Pour voir les effets en cours d'exécution, vous pouvez appuyer sur **[Displays]>{Effect Status}** pour afficher l'écran d'état des effets dans la CIA.

Cet écran vous montre les effets en cours d'exécution et vous donne la possibilité de modifier un effet pendant qu'il fonctionne. Quand un effet est sélectionné, les codeurs et l'écran de codeur changent pour vous permettre de manipuler l'effet suivant la vitesse, la taille, la forme horizontale, la forme verticale et l'axe.

Exemple :

Pour éditer un effet donné, sélectionnez cet effet à l'aide de la ligne de commande ou directement dans la CIA.

- ***[Effect] [9] [0] [2] [Enter]***

L'écran de codeur s'actualise, les codeurs contrôlent désormais les cinq attributs des colonnes de l'écran d'état des effets :

- Rate (vitesse) – modifie la durée de cycle. Réglé par défaut sur 100%, peut être modifié de 0% à 2000%.
- Size (taille) – modifie l'échelle. Réglé par défaut sur 100%, peut être modifié de 0% à 2000%.
- Shape (forme, Vertical ou Horizontal telle que définie par la touche {Mode}) – Réglé par défaut à 100%, peut être modifié de 0% à 2000%.
- Axis (axe) – Réglé par défaut à 0°, peut être modifié de +/- 180°.

Servez-vous des codeurs ou des touches programmables pour régler les effets tout en observant l'effet sur scène.

Effect Status

Effect	Cue	Channels	Rate	Size	H. Form	V. Form	Axis
1	9	1 7 2 8 3 9 4 10 5 11 6 12	100				
902*	9	111>115	100	100	100	100	24
914*	Man	111>115	175	85	150	25	-180

L'effet à proprement parlé peut être édité à partir de cet écran en appuyant sur **{Edit}** - tous les changements effectués directement dans l'éditeur d'effet en live (sur scène) touchent l'effet lui-même et doivent être enregistrés. Les commandes de niveau de mémoire doivent également être enregistrées ou mises à jour sur la mémoire nécessaire, mais elles n'ont pas d'incidence sur l'effet en lui-même.

Les attributs d'effet modifiés dans l'écran d'état des effets peuvent être réinitialisés et ramenés à leurs valeurs précédentes à l'aide des touches programmables :

- **{Rate} [Enter]** - ramène la vitesse à sa valeur précédente.

Effets de pas

Dans les effets de pas, chaque pas contient un état on et un état off. L'état on est l'action que les circuits du pas doivent entreprendre lorsque le pas est actif. L'état off est l'action que les circuits du pas doivent entreprendre lorsque le pas n'est pas actif. Les effets de pas sont une manière simple et rapide de créer des poursuites simples.

Lors de la création d'effets de pas, des circuits doivent être définis pour chaque pas. En cela, ces effets diffèrent des effets absolus et relatifs.

Une fois terminé, vous pouvez restituer l'effet sur tous les circuits qu'il embarque en appuyant sur **[Recall From] [Effect]** [x] **[Enter]**. Vous pouvez également indiquer certains circuits à restituer à partir de la liste des circuits embarqués.

Un effet de pas est affiché dans un tableau avec les colonnes suivantes :

- **Step (pas)** - indique les numéros de pas.
- **Channels (circuits)** - affiche le(s) circuit(s) du pas.
- **Param** - affiche le paramètre (si c'est un paramètre autre que l'intensité) contrôlé par le pas.
- **Step Time (temps de pas)** - le temps qui sépare le déclenchement du pas associé du déclenchement du pas suivant.
- **In Time (temps d'apparition)** - le temps mis par les circuits pour passer à l'état on par fondu.
- **Dwell Time (durée de maintien)** - la durée pendant laquelle le pas reste à l'état on.
- **Decay Time (temps de disparition)** - le temps mis par les circuits pour passer à l'état off par fondu.
- **On State (état on)** - le niveau du paramètre (en %), ou les données référencées à utiliser pour l'état on.
- **Off State (état off)** - le niveau du paramètre (en %), ou les données référencées à utiliser pour l'état off. Si vous souhaitez que l'état off soit l'état de fond à partir de la restitution, sélectionnez la colonne et appuyez sur **[At] [Enter]**.

  Tous les temps sont indiqués en minutes, secondes, dixièmes et centièmes à l'aide du clavier.

Voici un exemple d'effet de pas affiché dans la CIA :

Touches programmables d'effet de pas

Programmer un effet de pas

Vous trouverez ci-dessous le processus utilisé pour programmer l'effet illustré dans l'image précédente.

Exemple :

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- ***[Effect] [Effect]***

Définissez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- ***<Effet> [1] [Enter]***

La CIA s'actualise avec des champs vides pour le nouvel effet. Définissez l'effet comme un effet de pas en appuyant sur :

- ***<Type> {Step-based}***

L'effet apparaît dans la liste et la CIA s'actualise avec les entrées par défaut et un tableau de pas pour l'effet. Définissez le nombre de pas en appuyant sur :

- ***{Step} [1] [Thru] [6]***

Les pas remplissent le tableau et restent sélectionnés. Pour faire des changements identiques sur tous les pas en une seule fois, vous pouvez utiliser les flèches de la page pour naviguer dans le tableau. Pour faire des changements sur un seul pas, indiquez un pas dans la ligne de commande, les valeurs par défaut seront récupérées sur le pas précédent.

Après avoir navigué jusqu'à la colonne « Channels » (circuits), indiquez le circuit pour l'effet.

- ***[1] [thru] [1] [2] [Enter]***

Les circuits 1 à 12 seront séparés et répartis dans les pas du tableau. Choisissez le paramètre que vous souhaitez pour l'effet en appuyant sur :

- ***{Parameters} <Intensité>*** *(L'intensité est le choix par défaut, à moins que vous n'indiquiez un autre paramètre)*

Tous les pas sont désormais basés sur l'intensité. Servez-vous des flèches pour accéder à la colonne « Step time » (temps de pas). Indiquez le temps de pas de votre choix :

- ***[1]***

Naviguez jusqu'à la colonne « Dwell time » (temps de maintien) (le temps d'apparition est laissé à 0) et indiquez un temps de maintien :

- ***[1]***

Naviguez jusqu'à la colonne « Decay time » (temps de disparition) et indiquez un temps de disparition :

- ***[.] [2] [5]***

Naviguez jusqu'à la colonne « On State » (état on) et indiquez le pourcentage de l'état on :

- ***[1] [0] [0]***

Naviguez jusqu'à la colonne « Off State », ou servez-vous des touches programmables pour aller au champ désiré, et indiquez le pourcentage de l'état off :

- ***[5]***

Réglez les données de l'effet sur la partie droite de la CIA en appuyant sur le bouton approprié et en effectuant les changements nécessaires (voir *Editeur d'effets, page 231*).

Remarque : *La durée de cycle est la somme de tous les temps de l'effet et indique la durée d'une passe complète pour l'effet concerné. Si la durée de cycle est modifiée par le biais du clavier ou du codeur, elle ajustera proportionnellement tous les temps de l'effet.*

Supprimer un pas

Pour supprimer un pas dans un effet de pas, indiquez l'effet dans la ligne de commande et appuyez sur delete (supprimer) :

- **[Effect] [1] {Step} [4] [Delete] [Enter] [Enter]**
- **[Effect] [1] {Step} [4] [Thru] [8] [Delete] [Enter] [Enter]**

Insérer un pas

Pour insérer un pas n'importe où dans l'effet, indiquez le pas avant lequel vous souhaitez insérer le nouveau pas.

- **[Effect] [1] {Step} [4] {Insert} [Enter]** - Insère un nouveau pas avant le pas 4. Si le pas 4 n'existe pas, cela crée également les pas nécessaires pour avoir un pas 4 avant de placer un pas juste avant.

L'insertion de pas entraîne la descente de tous les pas suivants dans l'effet. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, en insérant un pas avant le pas 4, le pas 4 devient le pas 5, le pas 5 devient le pas 6, etc. Le pas inséré devient le nouveau pas 4.

Effets absolus

Les effets absolus sont une liste d'actions séquentielles que des circuits doivent entreprendre. Contrairement aux effets de pas, ils n'ont pas d'état on/off, ils définissent un comportement progressif d'une action à la suivante, puis à la suivante, etc. Le meilleur exemple en est le fait que les palettes et les mémoires peuvent être utilisées en tant qu'actions dans les effets absolus.

Les effets absolus se distinguent des effets relatifs (qui sont également progressifs) par le fait que vous devez préciser exactement quelles actions vous souhaiter voir les projecteurs entreprendre, plutôt que des décalages mathématiques par rapport à l'état en cours (effets relatifs).

Les effets absolus ne contiennent pas de liste de circuits embarquée. C'est pourquoi l'effet doit être appliqué aux circuits afin de pouvoir être restitué.

Les effets absolus sont affichés dans un tableau avec les colonnes suivantes :

- Action – affiche le numéro d'action
- Time (temps) – le temps auquel l'action doit apparaître par fondu
- Dwell (maintien) – la durée de l'action avant de passer à l'action suivante
- Level (niveau) – indique soit le niveau du paramètre spécifié dans l'effet, soit la valeur référencée pour le(s) circuit(s) à exécuter (palette ou mémoire suivant ce qui est défini dans la ligne de commande).

Touches programmables d'effets absolus

Sur l'image ci-dessus, les actions 1 à 4 indiquent des valeurs références dans la colonne « Level » (palettes ou mémoires), bien que ces valeurs puissent également être des données absolues.

Programmer une valeur absolue

Vous trouverez ci-dessous le processus utilisé pour programmer l'effet illustré dans l'image précédente.

Exemple :

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- ***[Effect] [Effect]***

Définissez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- ***[Effect] [8] [Enter]***

La CIA s'actualise avec des champs vides pour le nouvel effet. Définissez l'effet comme un effet absolu en appuyant sur :

- ***<Type> {Absolute}***

L'effet apparaît dans la liste et la CIA s'actualise avec les entrées par défaut pour l'effet et un tableau des actions pour l'effet. Définissez la première action en appuyant sur :

- ***{Action} [1] [Enter]***

Les pas remplissent le tableau et restent sélectionnés. Au besoin, vous pouvez également créer une plage d'actions en une seule fois en utilisant la touche **[Thru]**. Servez-vous des touches de navigation de la page pour naviguer entre les différentes colonnes.

Après avoir navigué jusqu'à la colonne « Time » (avec les flèches ou les touches programmables), indiquez le temps de fondu d'apparition pour les actions.

- ***[5] [Enter]***

Naviguez jusqu'à la colonne « Dwell » (temps de maintien) et indiquez un temps de maintien :

- ***[5] [Enter]***

Naviguez jusqu'à la colonne « Level » (niveau) et indiquez la cible référencée désirée :

- ***[Color Palette] [5]***

Appuyez sur la flèche bas pour créer une nouvelle action. Par défaut, tous les champs reprennent les valeurs de l'action précédente. Naviguez jusqu'à l'action suivante dans la colonne Level (niveau) et indiquez la cible référencée :

- ***{Color Palette 8}***

Naviguez jusqu'à l'action suivante dans la colonne Level (niveau) et indiquez la cible référencée :

- ***[Color Palette] [2]***

Naviguez jusqu'à l'action suivante dans la colonne Level (niveau) et indiquez la cible référencée :

- ***{Color Palette 4}***

Réglez les données de l'effet sur la partie droite de la CIA en appuyant sur le bouton approprié et en effectuant les changements nécessaires (voir *Editeur d'effets, page 231*).

Effets relatifs

Un effet relatif est un décalage par rapport à l'état en cours d'un paramètre de circuit. Il existe trois différents types d'effets relatifs : focus, color (couleur), et linear (linéaire). Chacun de ces trois types d'effet dispose d'un éditeur graphique conçu spécialement pour les paramètres concernés.

Les effets relatifs partagent de nombreux attributs et propriétés avec les effets de pas et absolus.

L'Eos est préprogrammé avec 16 effets relatifs qui représentent certains des motifs et paramètres les plus utilisés. Ils sont automatiquement visibles dans la liste des effets et peuvent être manipulés à l'aide des codeurs pour les adapter à vos besoins. Vous pouvez également créer des effets relatifs personnalisés.

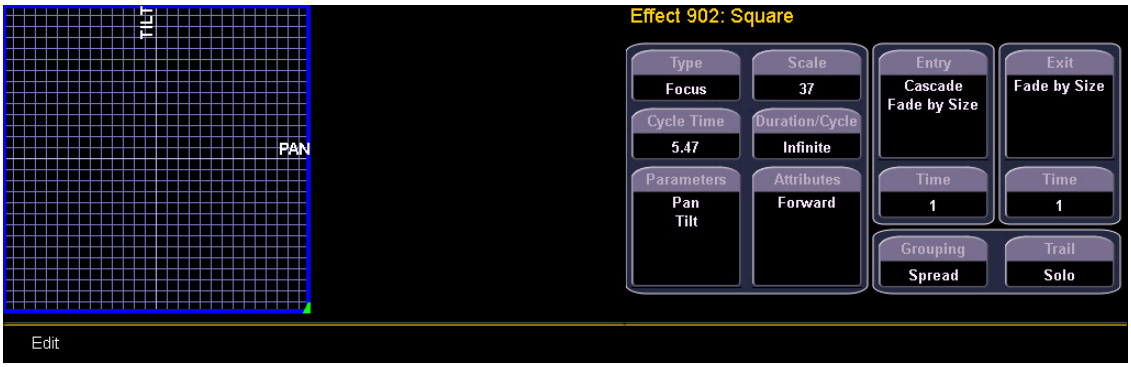
Remarque : *Pendant que vous apprenez à vous servir de l'éditeur d'effet avec les effets relatifs, il est conseillé d'expérimenter avec les effets préprogrammés jusqu'à ce que vous ayez compris les bases et la manière dont les effets peuvent être modifiés.*

Effets Focus

Les effets Focus sont conçus pour agir sur les paramètres pan et tilt d'un circuit donné. Ils sont représentés sur l'axe horizontal et vertical du graphique de l'éditeur d'effet. Ils peuvent être créés en live (scène) ou en blind (aveugle), et il est possible de régler les propriétés dans l'éditeur d'effet comme pour n'importe quel autre effet (voir *Editeur d'effets, page 231*).

Les nouveaux effets Focus forment un cercle par défaut. Vous pouvez annuler et dessiner votre propre forme en appuyant sur **{Edit}>{Clear}** et en dessinant sur le graphique avec vos doigts ou avec la souris. Appuyez sur **{Apply}** quand vous avez terminé. Les effets focus préenregistrés peuvent être modifiés de la même manière. La flèche verte indique la direction du mouvement par défaut, elle peut être modifiée dans les attributs.

Effets Focus



Effets Color

Les effets color (couleur) agissent uniquement sur les paramètres de couleur. Des décalages de teinte (hue) et de saturation peuvent être utilisés, ils sont représentés sur l'axe horizontal et vertical du graphique de l'éditeur d'effet. Dans un effet color, la touche **{Parameters}** permet d'afficher les différents mécanismes de couleur employés dans des circuits patchés.

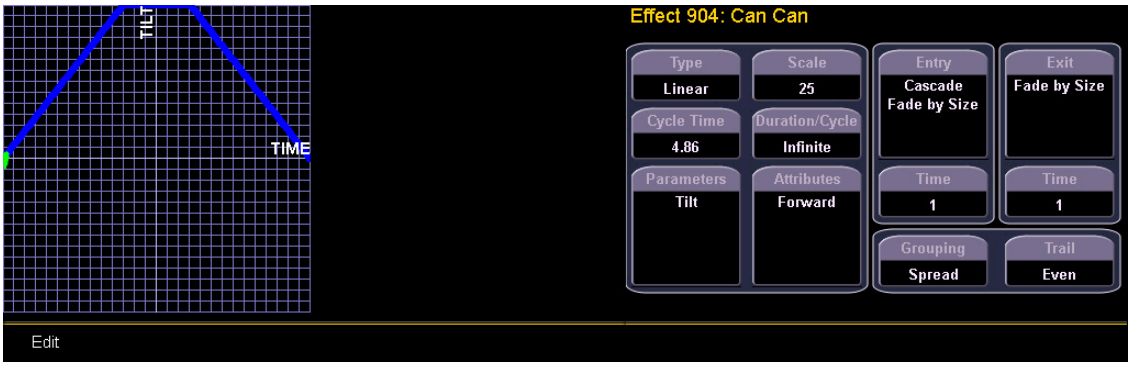
Les nouveaux effets color forment un cercle par défaut. Vous pouvez annuler et dessiner votre propre forme en appuyant sur **{Edit}>{Clear}** et en dessinant sur le graphique avec vos doigts ou avec la souris. Appuyez sur **{Apply}** quand vous avez terminé. Les effets color préenregistrés peuvent être modifiés de la même manière. La flèche verte indique la direction par défaut du changement de couleur, elle peut être modifiée dans les attributs.

Effet Color

Effets linéaires

Un effet linéaire n'est pas obligatoirement spécifique à un paramètre donné. Il peut s'agir simplement d'une référence à un diagramme linéaire pouvant être appliqué à n'importe quel paramètre. Vous pouvez redessiner le diagramme linéaire pour un effet linéaire existant en appuyant sur **{Edit}>{Clear}** et en traçant le diagramme sur le graphique avec la souris ou avec les doigts. Appuyez sur **{Apply}** quand vous avez terminé.

Effet linéaire



Définir une forme de motif

Les formes peuvent être définies pour tous les effets relatifs (focus, color ou linéaire).

Pour définir une forme, appuyez sur la touche programmable **{Edit}** sous l'éditeur de motif. Les touches programmables deviennent **{Apply}**, **{Restore}**, **{Clear}**.

- Appuyez sur **{Clear}** pour vider le motif.
- Dessinez un nouveau motif avec vos doigts (ou la souris). Si vous souhaitez revenir au motif d'origine, appuyez sur **{Restore}** *avant d'appuyer sur Apply (appliquer).*
- Une fois que vous avez dessiné le motif recherché, appuyez sur **{Apply}**. Le motif sera appliqué à l'effet.

Remarque :

Si vous supprimez un effet préprogrammé (après l'avoir modifié, par exemple), l'effet reprend ses valeurs par défaut. Les effets préprogrammés (901 à 916) ne peuvent pas être supprimés.

Vous pouvez également copier des effets vers un autre emplacement d'effet, puis les modifier à ce nouvel emplacement. Ceci permet de conserver l'effet d'origine intact.

- ***[Effect] [904] [Copy To] [8] [Enter]***

Programmer un nouvel effet relatif

Pour ouvrir la liste des effets, appuyez sur :

- ***[Effect] [Effect]***

Définissez le numéro de l'effet en appuyant sur :

- ***[Effect] [4] {Type} {Linear/Focus/Color} [Enter]***

L'effet apparaît dans la liste des effets et la CIA s'actualise pour afficher les données de l'effet. Manipulez l'effet à l'aide des codeurs, du graphique d'effet, et/ou des champs de propriété de manière à ce que l'effet corresponde à vos besoins (voir *Editeur d'effets, page 231* pour de plus amples informations sur les propriétés des effets et les codeurs).

Appliquer un effet existant

Une fois qu'un effet a été créé, il apparaît dans la liste des effets. Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- **[**Selection de circuits**] [Effect] [**x**] [Enter]**

  ou en utilisant les sélections directes

- **[**Selection de circuits**] {Effect** x**}**

Les circuits sélectionnés commencent leurs changements tels qu'ils sont programmés dans l'effet.

Etant donné que les effets à base de pas intègre une liste de circuits, ces effets peuvent être rappelés par **[Group] [Effect] [**n**] [Enter]** ou **[Recall From] [Effect] [**n**] [Enter]** sans sélectionner de circuits.

Editer des effets en live (sur scène)

Pour éditer un effet en cours d'exécution, appuyez sur :

- **[Displays] {Effect Status}**

L'écran d'état des effets apparaît dans la CIA et tous les effets en cours d'exécution sont visibles à l'écran. Sélectionner un numéro d'effet dans l'écran d'état permet de sélectionner l'effet correspondant pour l'éditer. Sélectionnez l'effet que vous souhaitez éditer en live (sur scène) en appuyant sur :

- **[Effect] [**x**] [Enter]**

Servez-vous des codeurs pour régler les attributs, comme décrit dans *Ecran d'état des effets, page 235*. Ces réglages sont des commandes de mémoire et n'affectent pas l'effet de base.

Pour éditer d'autres propriétés de l'effet en live (sur scène), appuyez sur **{Edit}** afin de lancer l'éditeur d'effet (voir *Editeur d'effets, page 231*). Les changements effectués dans l'éditeur affecteront l'effet en lui-même et toutes les instances dans lesquelles l'effet est utilisé. Les changements effectués sur des effets dans l'écran d'état des effets affectent uniquement cette instance de l'effet. Les changements effectués directement dans l'éditeur d'effet affecte toutes les instances de l'effet en question.

Arrêter un effet

[Stop Effect] [Enter] permet d'arrêter tous les effets en cours d'exécution.

Pour arrêter un effet donné, appuyez sur : **[Stop Effect] [**x**] [Enter].**

Vous pouvez également arrêter des effets sur des circuits donnés en **[**sélectionnant des circuits**] [Stop Effect] [Enter]**.

Vous pouvez également supprimer une instruction d'effet en **[**sélectionnant des circuits**] [Effect] [At] [Enter]**. Cette commande fonctionne en live (sur scène) et en blind (aveugle). Vous pouvez également arrêter l'effet entier en appuyant sur **[Effect] [**x**] [At] [Enter]**.

Supprimer un effet

Pour supprimer un effet, appuyez sur [**Delete] [Effect] [**n**] [Enter] [Enter]**. Si vous supprimez un effet par défaut (901 à 916), cet effet récupère ses valeurs par défaut.

Effets sur les submasters

Les circuits exécutant des effets peuvent être chargés sur un submaster. La touche fugitive du submaster permet de démarrer ou d'arrêter l'effet.

Pour que le submaster puisse contrôler la vitesse et/ou la taille de l'effet, il doit être configuré en tant que submaster d'effet. Quand un submaster est défini en tant qu'effet, seules les informations de l'effet sont enregistrées. Le curseur contrôlera alors le comportement d'entrée et de sortie de l'effet.

Si le submaster est réglé en mode additif, le curseur contrôle uniquement les valeurs non effet.

Configurer un submaster d'effet

Pour configurer un submaster d'effet, appuyez sur :

- **[Sub] [**x**] {Mode} [Enter]**

Remarque : *La touche programmable **{Mode}** permet d'alterner entre les modes inhibitive (inhibiteur), effectsub (submaster d'effet), et additive (additif). Appuyez sur **{Mode}** jusqu'à faire apparaître effectsub dans la ligne de commande.*

Enregistrer un effet dans un submaster

Pour appliquer un effet existant, appuyez sur :

- **[**Selection de circuits**] [Effect] [**x**] [Enter]**

Pour enregistrer dans un submaster, appuyez sur :

- **[Record] [Sub] [**x**] [Enter]**

Exécuter un effet à partir d'un submaster

La manière dont les effets sont restitués à partir d'un submaster dépend de son mode et si le submaster est affecté à un potentiomètre proportionnel ou à un master d'intensité.

Vous trouverez ci-dessous quatre exemples de submasters de modes différents avec le même effet enregistré pour chacun de ces submasters.

Effet sur un submaster additif/proportionnel

Le submaster contient l'intensité, les données pan/tilt ainsi que l'effet. La touche fugitive permet de démarrer l'effet. Le potentiomètre contrôle les valeurs non affectées par l'effet. Appuyer à nouveau sur la touche fugitive permet d'arrêter l'effet.

Effet sur un submaster additif/master d'intensité

Le fait d'appuyer sur la touche fugitive marque les projecteurs et démarre l'effet. Le potentiomètre récupère les intensités enregistrées dans le submaster. Appuyer à nouveau sur la touche fugitive permet d'arrêter l'effet.

Effet sur un submaster effet/proportionnel

La touche fugitive permet de démarrer l'effet. Le potentiomètre contrôle la vitesse et/ou la taille selon le comportement d'entrée de l'effet. Appuyer à nouveau sur la touche fugitive permet d'arrêter l'effet.

Effet sur un submaster effet/master d'intensité

La touche fugitive permet de démarrer l'effet. Le potentiomètre contrôle la vitesse et/ou la taille selon le comportement d'entrée de l'effet. Appuyer à nouveau sur la touche fugitive permet d'arrêter l'effet.

En d'autres termes, il n'y a aucune différence entre un potentiomètre proportionnel et un master d'intensité lorsque le submaster est configuré comme submaster d'effet.

Chapitre 19

Utilisation de Park

Ce chapitre décrit l'utilisation des fonctions park dans les écrans live (scène) et park.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Ecran park*** 246
- ***Valeurs préenregistrées dans l'écran live (scène)*** 247
- ***Valeurs préenregistrées échelonnées en live (scène)*** 248
- ***Valeurs préenregistrées à partir de l'écran park*** 249

Utilisation de Park

L'instruction park vous permet de fixer un circuit ou un paramètre à une valeur donnée et de le maintenir à ce niveau sur scène (mode live), en empêchant la prise de contrôle manuelle et les modifications de restitution par mémoire ou submaster. Park peut également être utilisée pour placer une instruction d'échelonnement sur l'intensité émise par un circuit.

Remarque : *Une intensité de circuit préenregistrée n'est pas affectée par un grandmaster ou des opérations d'occultation.*

Les valeurs préenregistrées sont exclues de toutes les cibles d'enregistrement, mais vous pouvez fixer manuellement les niveaux des circuits et paramètres préenregistrés et enregistrer ces valeurs dans des cibles d'enregistrement. N'oubliez pas que les valeurs fixées et enregistrées en live (scène) ne sont pas transmises au système si le paramètre est préenregistré.

Lorsque des circuits ou paramètres sont préenregistrés, le voyant de la touche **[Park]** s'allume et l'écran live (scène) porte la mention « Parked Channels » (circuits préenregsitrés) ou Parked Dimmers (gradateurs préenregistrés) en haut à droite. De plus, un circuit ou un paramètre préenregistré est indiqué par un numéro de circuit blanc, un « P » est également affiché dans le circuit. Lorsqu'un circuit ou paramètre préenregistré est libéré de l'état préenregistré, il reprend le niveau fourni par le pupitre ou sa valeur par défaut en l'absence d'instruction.

Les instructions Park ne sont pas concernées par le contrôle partitionné. Tout régisseur/opérateur peut préenregistrer et libérer des circuits/paramètres selon les besoins. Les paramètres préenregistrés par les télécommandes HF RFR sont automatiquement libérés lorsque l'appareil associé n'est plus connecté.

Les circuits, paramètres et sorties peuvent être préenregistrés et libérés en live (scène) et à partir de l'écran park.

Ecran park

Pour accéder à l'écran park, appuyez sur **[Park] [Park]** ou **[Blind] & [Park]**. L'écran park affiche tous les circuits et valeurs de paramètre préenregistrés dans la partie supérieure de l'écran, et toutes les adresses (gradateurs) dans la partie inférieure de l'écran. Les circuits préenregistrés affichés en haut de l'écran peuvent être affichés dans la vue récapitulative, le tableau et le tableau compressé visibles dans live/blind (scène/aveugle) à l'aide de la touche **[Format]** .

Lorsqu'une intensité de circuit est préenregistrée, la valeur préenregistrée est indiquée par un texte blanc. Quand un circuit possède un paramètre sans intensité préenregistré, ce paramètre sera également indiqué par un texte blanc. Cet écran indique également quel utilisateur a préenregistré le circuit et/ou le paramètre (lorsqu'il y a plusieurs utilisateurs sur le système).

Quand une adresse est préenregistrée, elle apparaît dans la partie inférieure de l'écran park. L'adresse, la valeur préenregistrée, ainsi que les circuits et paramètres affectés sont indiqués.

Valeurs préenregistrées dans l'écran live (scène)

Il est possible de préenregistrer et de libérer des circuits et des paramètres à partir de l'écran live (scène). Voici quelques exemples :

Pour préenregistrer un circuit, un paramètre ou un groupe à partir de l'écran live (scène) :

- **[2] [At] [5] [0] [Park] [Enter]** - préenregistre l'intensité du circuit 2 à 50%.
- **[2] [Intensity] [Park] [Enter]** - préenregistre l'intensité du circuit 2 à sa valeur en cours
- **[2] [Park] [Enter]** - préenregistre tous les paramètres du circuit 2 à leur réglage en cours

Remarque : *Dans une liste de circuits comportant à la fois des circuits préenregistrés et des circuits non préenregistrés, **[Park] [Enter]** permet de libérer tous les circuits. Une confirmation vous sera demandée.*

- **[2] [At] [Park] [Enter]** - si le circuit 2 n'est pas préenregistré, cette commande préenregistre l'intensité à la valeur en cours. Si l'intensité du circuit 2 est préenregistrée, cette commande libère l'intensité.
- **[2] [Color Palette] [8] [Park] [Enter]** - préenregistre la couleur du circuit 2 dans la palette color 8.
- **[2] [Color] [Park] [Enter]** - préenregistre la couleur du circuit 2 à sa valeur en cours.
- **[Cue] [6] [Park] [Enter]** - préenregistre tous les circuits enregistrés dans la mémoire 6 aux niveaux fournis dans la mémoire.
- **[Park] [Enter]** - efface tous les circuits et instructions park échelonnées (see *Valeurs préenregistrées échelonnées en live (scène), page 248*). Une confirmation vous sera demandée. Lorsqu'un circuit ou paramètre préenregistré est libéré de l'état préenregistré, il reprend le niveau fourni par le pupitre ou sa valeur par défaut en l'absence d'instruction. Une confirmation vous sera demandée.

Valeurs préenregistrées échelonnées en live (scène)

Une valeur préenregistrée échelonnée permet de modifier proportionnellement la sortie d'intensité (uniquement) en live (scène). Les valeurs préenregistrées échelonnées sont ignorées lors de l'enregistrement d'une cible d'enregistrement. Le réglage à l'écran indique ce qui devrait être enregistré, et non la valeur échelonnée réelle. Voici un exemple de la manière de fixer une valeur préenregistrée échelonnée en live (scène) :

- **[3] [At] [/] [1] [2] [5] [Park] [Enter]** - fixe la valeur préenregistrée échelonnée de 125% sur l'intensité du circuit 3. En d'autres termes, lorsque le circuit 3 est actif, il est actif à 25% de plus que son réglage en cours.
- **[3] [At] [/] [8] [5] [Park] [Enter]** - fixe une valeur préenregistrée échelonnée pour le circuit 3. Quand le circuit 3 est actif, il est restitué avec 15% de moins que son réglage en cours.

Retirer la valeur préenregistrée échelonnée :

- **[3] [At] [/] [Park] [Enter]** - libère une intensité échelonnée sur le circuit 3.
- **[Park] [Enter]** - libère tous les circuits préenregistrés.

Un circuit peut avoir à la fois une valeur préenregistrée et une valeur d'intensité préenregistrée. N'oubliez pas que l'intensité préenregistrée est prioritaire sur (et écrase) les valeurs préenregistrées échelonnées. Un circuit peut avoir une valeur préenregistrée ou une valeur préenregistrée échelonnée, mais pas les deux.

Adresses préenregistrées en live (scène)

Les adresses DMX peuvent être préenregistrées en live (scène). Une fois dans l'écran live (scène), vous trouverez une touche programmable **{Address}** sous la CIA.

Voici quelques exemples de préenregistrement d'adresses en live :

- **{Address} [5] [At] [5] [0] [Park] [Enter]** - préenregistre la sortie 5 avec une intensité de 50%.
- **{Address} [5] [Park] [Enter]** - libère la sortie 5.
- **{Address} [Park] [Enter]** - libère toutes les sorties préenregistrées.

Valeurs préenregistrées à partir de l'écran park

Vous pouvez préenregistrer et libérer des paramètres de circuit ou des adresses à partir de l'écran park. Pour accéder à l'écran park, appuyez sur **[Park] [Park]** ou **[Blind] & [Park]**. Dans cet écran, on part du principe que vous souhaitez préenregistrer des circuits ou des paramètres, il n'est donc pas nécessaire d'actionner la touche **[Park]** pour préenregistrer, elle est par contre toujours indispensable pour libérer un circuit ou un paramètre.

Voici quelques exemples de préenregistrement de paramètres de circuit à partir de l'écran park :

- **[3] [At] [4] [5] [Enter]** - préenregistre le circuit 3 à 45%.
- **[3] [Color Palette] [4] [Enter]** - préenregistre la couleur du circuit 3 dans la palette color 4.

Voici quelques exemples d'effacement de valeurs préenregistrées à partir de l'écran park :

- **[Select Active] [Park] [Enter]** - efface toutes les valeurs préenregistrées de paramètre de circuit.
- **[**liste des circuits**] [Park] [Enter]** - libère tous les circuits de la liste.
- **[**liste des circuits**] [At] [Enter]** - libère les circuits de la liste.

Voici quelques exemples de préenregistrement d'adresses dans l'écran park :

- **{Address} [5] [At] [5] [0] [Enter]** - préenregistre l'adresse 5 à 50% d'intensité.
- **{Address} [5] [At] [Enter]** - libère l'adresse 5.

Chapitre 20

Enregistrer et utiliser des submasters

Les potentiomètres de la section de registre peuvent se voir attribuer le rôle de submasters. Ce chapitre explique comment affecter et utiliser les submasters sur votre pupitre Eos.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos des submasters***. 252
- ***Charger des submasters***. 255
- ***Utilisation des temps de touche fugitive avec les submasters***256

A propos des submasters

Les submasters peuvent enregistrer n'importe quelles données de paramètre pour les circuits. Lorsque vous enregistrez en live (scène), Record Only et Record peuvent être utilisées pour déterminer les contenus à enregistrer. Vous pouvez également copier des mémoires, des présélections ou des palettes dans un submaster. Les circuits exécutant des effets peuvent être chargés sur un submaster. *Reportez-vous à la section « Effets sur les submasters », page 244.*

Les potentiomètres peuvent être configurés en tant que submasters dans le setup (voir *Fader Configuration (configuration des potentiomètres), page 94*) ou en cours de programmation. En mode blind (aveugle), il est possible de créer des submasters à l'aide de la syntaxe **[Thru] [Thru]**.

- **[Sub] [1] [Thru] [Thru] [1] [0] [Enter]** - crée les submasters 1 à 10.

En mode submaster, la touche située sous le potentiomètre fait office de touche fugitive ou de marquage suivant le type de submaster (proportionnel ou master d'intensité). La touche située au-dessus peut être utilisée pour sélectionner tous les circuits associés au submaster lorsque le submaster est inactif. Ceci correspond à la syntaxe **[Group] [Sub] [x] [Enter]**. Lorsque le submaster est actif, cette touche permet de forcer l'expression des contenus du submaster.

Il est possible de programmer des temps d'apparition, de maintien et de disparition en lien avec les touches fugitives des submasters.

Lorsqu'un voyant de touche fugitive de submaster clignote, cela signifie que le submaster doit être ramené en position home en raison de changements dans ses contenus ou dans son mode. Dans les deux cas, réinitialisez le submaster en le ramenant à zéro puis à la position désirée. Le voyant clignote également lorsque le submaster est en état « maintenu » par le biais d'un temps de touche fugitive.

Enregistrer un submaster

Vous pouvez enregistrer les contenus de la scène directement dans un submaster. Pour cela, réglez les niveaux en live (scène) selon vos besoins et enregistrez-les dans le submaster. Voici quelques exemples :

- **[Record] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre toutes les valeurs en cours dans le submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre les données manuelles de l'état de scène en cours dans le submaster 5.
- **[Record Only] [Sub] [5] [Label] [xxxx] [Enter]** - comme ci-dessus, en ajoutant une étiquette.
- **[Record] [Sub] [5] {Mode} [Enter]** - comme ci-dessus, et change de mode entre additif et inhibiteur. D'autres propriétés de submaster (HTP/LTP, exclusif, etc.) peuvent être attribuées de la même manière.

Vous pouvez également enregistrer les données de circuits sélectionnés dans des submasters. Voir ci-dessous.

- **[**Channel List**] [Record] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre toutes les données de la liste des circuits dans le submaster 5.
- **[**Channel List**] [Record Only] [Sub] [5] [Enter]** - enregistre les données manuelles de la liste des circuits dans le submaster 5.

Si le potentiomètre est au maximum lors de l'enregistrement du submaster, vous pouvez vous servir de la commande **[Rem Dim]** pour libérer automatiquement le contenu du submaster.

Informations relatives au submaster

Les informations suivantes sont affichées dans la fenêtre située au-dessus de tous les submasters programmés :

- Numéro du submaster
- Etiquette du submaster (s'il y a lieu)
- Drapeau indépendant (s'il y a lieu)
- Réglage en cours

Additif et inhibiteur

Vous avez la possibilité de définir si un submaster est additif (c'est-à-dire qu'il contribue au rendu scène) ou inhibiteur (il limite le rendu scène). Par défaut, les submasters de l'Eos sont additifs.

Pour passer d'un mode à l'autre (additif, inhibiteur ou effet) :

- ***[Sub] [7] {Mode} [Enter]***

Les submasters additifs sont indiqués par un voyant vert et un icone de potentiomètre vert dans la fenêtre de potentiomètre.

Les submasters inhibiteurs affichent les mêmes indicateurs, mais en rouge. Les circuits asservis à un submaster inhibiteur sont indiqués par le symbole « I » à côté de leur valeur d'intensité dans l'écran de circuit en live (scène). Les submasters inhibiteurs ne fournissent pas de niveaux à l'image de scène, ils les limitent (comme un grandmaster). Il est possible de mettre des paramètres sans intensité sur un submaster inhibiteur, mais vous devez le faire en mode blind (aveugle).

Pour de plus amples informations sur les effets et les submasters, *Reportez-vous à la section « Effets sur les submasters », page 244.*

Proportionnel et master d'intensité

Un submaster peut être réglé de manière à être un potentiomètre proportionnel ou un master d'intensité. La touche programmable **[Fader]** permet d'effectuer cette opération. Par défaut, les submasters de l'Eos sont proportionnels.

Submasters proportionnels

Quand un submaster est proportionnel, le curseur contrôle tous les contenus du submaster (paramètres d'intensité et sans intensité) lorsqu'on l'actionne au-dessus de zéro. Quand un submaster proportionnel est ramené à zéro, les circuits reviennent à leur niveau précédent.

La touche fugitive peut être utilisée pour pousser toutes les valeurs à leurs niveaux enregistrés dans le submaster, ou, en affectant des valeurs de temps, faire un fondu à l'apparition ou à la disparition sur le submaster.

Master d'intensité

Lorsqu'un curseur est réglé sur ce type de potentiomètre, il contrôle uniquement l'intensité. La touché fugitive peut être utilisée pour présélectionner (marquer) les paramètres sans intensité enregistrés dans le submaster. Si vous n'appuyez pas sur la touche avant d'actionner le curseur, celui-ci amènera également les paramètres sans intensité vers leurs valeurs enregistrées par le biais d'un fondu. Une fois que les paramètres sans intensité sont à leur état final, le curseur ne contrôle plus que l'intensité. Lorsque les intensités baissent vers zéro, les intensités contrôlées font un fondu vers zéro.

Pour faire passer un submaster en mode proportionnel ou master d'intensité :

- ***[Sub] [8] {Fader} [Enter]***

HTP et LTP

Les submasters peuvent être configurés en mode HTP (priorité à la valeur la plus élevée) ou LTP (priorité à la valeur la plus récente). Ce réglage s'applique uniquement à l'intensité. Les paramètres sans intensité sont toujours en mode LTP. Par défaut, les submasters de l'Eos sont en mode HTP. Pour de plus amples informations sur les modes HTP et LTP, voir *HTP et LTP, page 7*.

Pour faire passer un submaster en mode HTP ou LTP :

- ***[Sub] [6] {HTP/LTP} [Enter]***

Submasters exclusifs

Les submasters peuvent être placés en mode exclusif. Ceci empêche l'enregistrement de la contribution du submaster dans les cibles d'enregistrement. En résumé, ceci fonctionne comme une commande **[-] [Sub] [Record]** fixe.

Pour placer un submaster en mode exclusif :

- ***[Sub] [5] {Exclusive} [Enter]***

Indépendant

Vous pouvez également configurer un submaster indépendant, ce qui permet aux valeurs du submaster en question de ne pas être affectées par les autres submasters ou les instructions des potentiomètres de registre. Elles subissent cependant toujours les effets d'une commande manuelle, d'un grandmaster, d'un fondu au noir, d'instructions park ou d'autres potentiomètres de restitution ou de submasters indépendants.

Les submasters inhibiteurs ne peuvent pas être configurés en tant qu'indépendants.

Pour activer ou désactiver le mode indépendant sur un submaster :

- ***[Sub] [7] {Independent} [Enter]***

Charger des submasters

Les submasters peuvent être chargés avec des mémoires, des présélections ou des palettes. Vous pouvez convertir un potentiomètre vide en submaster sans le configurer dans le setup. Tout potentiomètre peut être configuré et chargé avec un submaster si :

- le potentiomètre n'est pas configuré

  - ou -

- le potentiomètre est configuré en tant que potentiomètre registre mais n'est pas chargé avec une liste de mémoires

  - ou -

- le potentiomètre est configuré comme un submaster, mais ce submaster est vide.

Peu importe la configuration du potentiomètre dans le setup, si les conditions ci-dessus sont remplies, le potentiomètre peut être chargé avec le submaster indiqué dans la ligne de commande.

Si un submaster avec des données (ou un potentiomètre de registre) occupe déjà le potentiomètre, ce potentiomètre doit être libéré avant de pouvoir charger un autre submaster.

- **[Sub] [5] [Enter] {Load}** - charge le submaster 5 sur le potentiomètre associé avec la touche load.
- **[Cue] [5] [Sub] [4] [Enter]** - charge les contenus de la mémoire 5 sur le submaster 4 (une commande **{CopyTo}** apparaît dans la syntaxe de la ligne de commande).
- **[Cue] [5] {Load}** - charge la mémoire 5 sur le submaster associé avec la touche load choisie.
- **[-] [5] [Cue] [5] [Sub] [6] [Enter]** - charge les contenus de la mémoire 5, moins le circuit 6, sur le submaster 6.
- **[Cue] [1] [thru] [5] [Sub] [1] [thru] [4] [+] [7] -** charge dans l'ordre les mémoires 1 à 5 sur les submasters 1, 2, 3, 4 et 7.
- **[Cue] [1] [thru] [5] [Sub] [1] [thru] [Enter]** - charge dans l'ordre les mémoires 1 à 5 sur les submasters 1 à 5 (une commande **{CopyTo}** apparaît dans la syntaxe de la ligne de commande).

Mettre à jour un submaster

Il est possible d'effectuer des changements sur un submaster en mode live (scène). **[Update]** permet d'enregistrer des changements dans un submaster.

- **[Update] [Sub] [5] [Enter]** - actualise le submaster 5 pour inclure les changements du rendu en live (scène) uniquement pour les circuits déjà présents dans le submaster 5. Vous pouvez également appuyer sur la touche fugitive du submaster 5 pour le sélectionner.
- **[**Liste des circuits**] [Update] [Sub] [5] [Enter]** - ajoute uniquement les circuits indiqués au submaster 5.

Il est également possible de modifier les étiquettes sans restaurer les contenus :

- **[Sub] [6] [Label] [xxxx] [Enter]**
- **[Sub] [6] [Label] [Label] [Enter]** - supprime l'étiquette.

Supprimer un submaster

Vous pouvez supprimer un submaster à l'aide de la touche **[Delete]**. Quand un submaster est supprimé, le curseur reste configuré en tant que submaster, mais il est vide.

- **[Delete] [Sub] [5] [Enter] [Enter]** - supprime les contenus du submaster 5.

Utilisation des temps de touche fugitive avec les submasters

Chaque touche fugitive de submaster peut avoir trois valeurs de temps différentes : Upfade (apparition), Dwell (maintien), et Downfade (disparition) (voir ci-dessous). Par défaut, les temps sont réglés de manière à ce que la touche fasse office de touche « On » pour les submasters additifs et de touche « Off » pour les submasters inhibiteurs. Les effets sur les submasters suivent les temps des submasters, à moins que les effets ne contiennent des informations de temps.

Les trois valeurs de temps sont :

- **Upfade time (temps d'apparition)** - c'est le temps mis par le submaster pour passer de sa position home à la position cible dans un fondu (0 vers maximum s'il est additif, maximum vers 0 s'il est inhibiteur). La valeur par défaut est 0.
- **Dwell time (temps de maintien)** - c'est le temps d'attente du submaster avant de passer au fondu de disparition. Les réglages possibles sont un temps donné, Hold, ou Manual. Hold maintient les valeurs du submaster jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur la touche fugitive. Manual applique les valeurs du submaster tant que la touche fugitive est maintenue enfoncée. Le réglage par défaut est « Manual ».
- **Downfade time (temps de disparition)** - c'est le temps mis par le submaster pour passer de la position cible à sa position home par un fondu. La valeur par défaut est 0.

A tout moment, le potentiomètre peut être utilisé pour écraser manuellement la progression du fondu ou un submaster déclenché par un temps.

Pour ajouter des temps de touche fugitive en live (scène) :

- **[Sub] [8] [Time] [3] [Time] [4] [Time] [3] [Enter]** - ajoute un fondu d'apparition de 3 secondes, un maintien de 4 secondes et un fondu de disparition de 3 secondes sur le submaster 8.
- **[Sub] [4] [Time] [Time] {Manual} [Time] [3] [Enter]** - ajoute un temps de maintien manuel et un temps de disparition de 3 secondes sur le submaster 4. Lorsque vous appuyez sur la touche fugitive, elle s'allume et reste allumée jusqu'à ce que vous la relâchiez. C'est à ce moment que le fondu de disparition commence.
- **[Sub] [4] [Time] [3] [Time] {Hold} [Enter]** - ajoute un temps d'apparition de 3 secondes et un temps de maintien « Hold ». Le fondu d'apparition commence lorsque vous appuyez sur la touche fugitive. Une fois la valeur cible atteinte, elle est maintenue jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur la touche fugitive. Le fondu de disparition « pousse » à zéro.
- **[Sub] [4] [Time] [Enter]** - ramène tous les temps du submaster 4 à leur valeur par défaut (Up = 0, Dwell = Manual, Down = 0).

Contrôler les submasters manuellement

Il est possible de prendre le contrôle des submasters même s'ils possèdent des temps enregistrés. Pour capturer le potentiomètre, vous devez le pousser au-delà de son niveau en cours. Une fois que c'est fait, le contrôle est transféré au potentiomètre pour un contrôle entièrement manuel.

Vous pouvez utiliser le potentiomètre pour augmenter ou diminuer le niveau du submaster selon vos besoins.

Liste des submasters

Vous pouvez accéder à la liste des submasters en appuyant sur **[Sub] [Sub]** ou par le biais du navigateur (**Record Target Lists (listes des cibles d'enregistrement)>Submaster List (liste des submasters)>[Select]**). Ces deux commandes entraînent l'ouverture d'un nouvel onglet contenant la liste des submasters ou mettent la liste au premier plan si elle est déjà ouverte dans un onglet.

La liste comprend tous les submasters et indique l'étiquette et les propriétés pouvant être enregistrées. Les touches **[Next]** et **[Last]** permettent de naviguer dans la liste, vous pouvez également simplement sélectionner le submaster désiré dans la ligne de commande.

Quand cet onglet est actif, les touches programmables se réorganisent pour vous fournir des options affectant le type de submaster, ou tout simplement dans le cas où le submaster est indépendant. Vous pouvez également déplacer un submaster à l'aide de [Move To]. Exemple :

- **[Sub] [1] {Mode} [Enter]** - permet d'alterner entre les modes additif, effet et inhibiteur pour le submaster 1. Cela peut également être fait en live (scène).
- **[Sub] [2] {Independent} [Enter]** permet d'activer ou de désactiver le mode indépendant sur le submaster 2. Le mode indépendant est disponible uniquement sur les submasters additifs.
- **[Sub] [2] {Move To} [Sub 9] [Enter] [Enter]** - déplace le contenu, l'étiquette et les temps du submaster 2 et les place dans le submaster 9. Le submaster 2 est supprimé.

Vous pouvez copier les contenus d'un submaster à l'aide de la touche **[Copy To]**.

Editer des submasters

Si vous voulez éditer les contenus du submaster, vous pouvez sélectionner le submaster et appuyer sur **{Edit}**. Ceci fait passer l'onglet live/blind (scène/aveugle) au premier plan et vous place dans le mode d'édition en aveugle pour le submaster indiqué. Vous pouvez également appuyer sur **[Blind]** et sélectionner le submaster de votre choix dans la ligne de commande.

Les changements effectués dans cet écran sont automatiquement enregistrés. Il n'est pas nécessaire d'utiliser une commande **[Record]** ou **[Update]**.

Chapitre 21

Utilisation d'About

[About] fournit des informations détaillées sur les éléments sélectionnés. Quand cette fenêtre est ouverte, elle apparaît dans la CIA et reste ouverte jusqu'à ce qu'on la ferme ou qu'une autre action ne la force à se fermer.

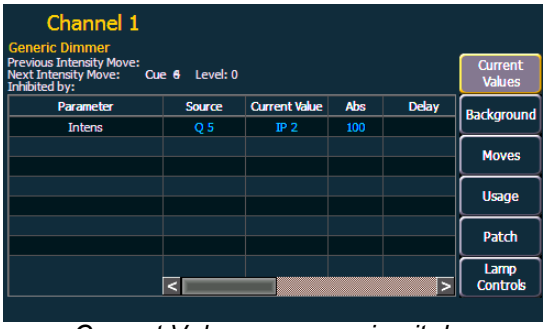
Il est composé des sections suivantes :

- ***[About]*** 261
- ***A propos d'un circuit*** 262
- ***A propos de l'adresse*** 263
- ***A propos d'une mémoire*** 265
- ***A propos des palettes IFCB*** 265
- ***A propos des présélections*** 265

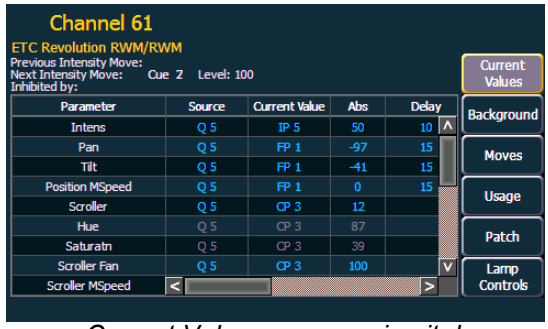
A propos de la touche [About]

[About] permet de placer le pupitre en mode « about » (à propos), ce qui vous donne la possibilité de consulter les informations « about » aussi longtemps que vous le souhaitez en sélectionnant simplement l'élément qui vous intéresse.

En mode about, le fait de sélectionner un circuit permet d'afficher des informations concernant ce circuit. Voici quelques exemples de la vue Current Values (valeurs en cours) présentée lorsque vous sélectionnez un projecteur conventionnel ou motorisé.



Current Values pour un circuit de projecteur conventionnel


Channel 61
ETC Revolution RWM/RWM
Previous Intensity Move:
Next Intensity Move: Cue 2 Level: 100
Inhibited by:
Parameter Source Current Value Abs Delay
Intens Q 5 IP 5 50 10
Pan Q 5 FP 1 -97 15
Tilt Q 5 FP 1 -41 15
Position MSpeed Q 5 FP 1 0 15
Scroller Q 5 CP 3 12
Hue Q 5 CP 3 87
Saturatn Q 5 CP 3 39
Scroller Fan Q 5 CP 3 100
Scroller MSpeed
Current Values
Background
Moves
Usage
Patch
Lamp Controls

Current Values pour un circuit de projecteur motorisé

Les boutons de la partie droite de l'écran about permettent de modifier l'information affichée pour le circuit sélectionné. Le bouton sélectionné est mis en surbrillance en gris. Ces boutons sont :

- **{Current Values}** - permet d'afficher les informations en cours reçues et suivies par le circuit.
- **{Background}** - ceci permet d'afficher les informations envoyées au circuit, mais auxquelles le circuit n'appartient pas car il appartient à une autre source.
- **{Moves}** - ceci affiche le mouvement précédent, sa valeur, ainsi que le mouvement suivant et sa valeur.
- **{Usage**} - ceci indique où et comment un circuit est utilisé.
- **{Patch}** - ceci affiche les informations de patch concernant le circuit.
- **{Lamp Controls}** - ceci affiche les paramètres associés au circuit. Si le circuit est un projecteur conventionnel (intensité uniquement), aucun paramètre ne sera affiché. S'il s'agit d'un projecteur motorisé, cette touche permet d'accéder aux commandes de lampe.

[About]

Lorsque vous appuyez sur **[About]** , la CIA présente les informations suivantes :

- Nombre de circuits pour le pupitre
- Version du logiciel
- Informations de copyright
- Nom de la machine (Device Name)
- Affectée en tant que (principale/secours/client/éditeur)
- ID utilisateur
- Nombre d'adresses patchées et non patchées
- Priorité (ACN et Net2)
- IP Adress (Adresse IP)

About System

Lorsque vous appuyez sur **{About System}**, la CIA affiche la liste de toutes les machines du réseau connectées à l'Eos. Ces machines comprennent :

- Pupitres
- RPU
- RVI
- Clients PC
- Passerelles Show Control
- Passerelles E/S
- Processeurs Unison
- CEM+
- Passerelles Net3
- Interfaces ETCNet2

Chaque machine du réseau indiquera les informations suivantes :

- Type de machine
- Nom/Composant
- Etat
- Connecté
- IP Adress (Adresse IP)

Si vous cliquez sur un CEM+ dans la liste **{About System}**, vous verrez apparaître les informations suivantes au sujet de ce device :

- Nom du rack
- Type de rack
- Température ambiante
- Tension phase A, B, C
- Fréquence
- Autonomie du filtre restante
- Numéro du groupe
- Nom du groupe
- Paramètres réseau
- Version logiciel
- Erreurs rack

Les boutons disponibles dans l'écran **{About System}** du CEM+ sont **{Activ. Preset}**, **{Deactiv. Preset}**, et **{Clear Errors}**.

Remarque : *Effacer les erreurs CEM+ sur l'Eos n'aura qu'un effet temporaire à moins que les erreurs n'aient été réglées au niveau du CEM+. Les erreurs affichées dans l'Eos disparaîtront d'elles-mêmes une fois qu'elles auront été effacées du CEM+. Certaines erreurs CEM+ peuvent être effacées uniquement sur le CEM+.*

A propos d'un circuit

Appuyez sur **[About]** pour faire passer la CIA en mode « About ». Quand un circuit est sélectionné, les informations suivantes sont affichées : Vous pouvez sélectionner les informations que vous souhaitez consulter avec les quatre boutons situés à droite de la CIA. Ces boutons sont :

{Current Value} affiche des informations indiquant :

- Numéro de circuit
- Type de machine
- Dernier mouvement d'intensité (numéro de mémoire)
- Mouvement d'intensité suivant
- Par quoi le circuit est inhibé (s'il y a lieu)
- Une liste de tous les paramètres du circuit indiquant la valeur en cours et sa source, la valeur absolue, les informations de délai et de temps, ainsi que les éventuelles valeurs préenregistrées.

{Background Value} affiche des informations similaires :

- Numéro de circuit
- Type de machine
- Une liste de tous les paramètres du circuit indiquant la valeur de fond et sa source, ainsi que la valeur DMX.

{Moves} affiche des informations indiquant :

- Paramètres
- Mouvement précédent
- Valeur du mouvement précédent (présélection, palette ou données absolues)
- Mouvement suivant
- Valeur du mouvement suivant (présélection, palette ou données absolues)

{Usage} affiche des informations sur la manière dont le circuit est utilisé, comme :

- Intensité maximum
- Nombre total de mémoires dans lequel il apparaît (basé sur l'intensité)
- Nombre total de mouvements d'intensité
- Listes de mémoires dans lesquelles il est utilisé
- Liste des submasters incluant ce circuit
- Liste des mémoires ayant des instructions de mouvement pour ce circuit
- Liste des mémoires avec des déplacements au noir pour ce circuit

{Patch} affiche les informations suivantes :

- la plage d'adresses du circuit
- le niveau de patch proportionnel
- courbe (s'il y a lieu)
- informations de préchauffage (s'il y a lieu)
- état swap/invert pan/tilt
- les mots clé associés à ce circuit
- La liste de toutes les valeurs de paramètre avec leur adresse, leur valeur home et leur valeur préérengistrée (s'il y a lieu)

{Lamp Controls} affiche les commandes de la lampe ou d'autres paramètres du device (s'il s'agit d'un projecteur motorisé).

A propos de l'adresse

Appuyez sur **[About]** pour faire passer la CIA en mode « About ». Quand une adresse est sélectionnée, les informations suivantes sont affichées : Vous pouvez sélectionner les informations que vous souhaitez consulter avec les cinq boutons situés à droite de la CIA. Ces boutons sont :

{Address} affiche les informations suivantes :

- Numéro d'adresse (affiché en tant qu'adresse et valeur port/offset)
- Etiquette de gradateur (s'il y a lieu)
- Numéro de circuit associé, il s'agit en fait d'un hyperlien vers l'écran de circuit **[About]**.
- Numéro de partie (s'il y a lieu)
- Notes
- Valeur de sortie (ACN, Net2, ArtNet, Avab UDP, ou DMX)
- Valeur de sortie en cours et source de sortie
- Paramètre contrôlé par l'adresse
- Valeur Home
- Informations de patch de base
- Informations de patch avancées (s'il y a lieu)
- S'il s'agit d'un changeur, d'un tambour ou d'un gobo, le changeur ou le tambour affecté est indiqué.

{Next Part} et **{Last Part}** vous permettent de passer à la partie suivante ou de revenir à la partie précédente. Ces boutons sont affichés uniquement pour les adresses avec des parties.

{Go To Patch} est un raccourci pour éditer le patch pour l'adresse sélectionnée. Ceci permet d'ouvrir l'écran de patch.

{Lamp Controls} affiche les commandes de la lampe ou d'autres paramètres du device (s'il s'agit d'un projecteur motorisé).

{Address Check} amène l'adresse sélectionnée au maximum.

{Next/Last Unpatched} vous permet de voir quelles adresses proches de l'adresse en cours sont dépatchées.

{Sensor AF} - apparaît lorsque l'adresse en cours est patchée sur un gradateur d'un rack ETC Sensor. L'option Sensor feedback (retour Sensor) doit être activée. Reportez-vous à la section *Enable Sensor Feedback (Activer retour Sensor), page 308* pour de plus amples informations.

Remarque : *Pour les retours Sensor, le CEM+ doit fonctionner avec la version 3.0 ou supérieure du logiciel.*

{Sensor AF} affiche les informations suivantes :

- Nom du gradateur Sensor
- Type de module gradateur
- Rack/Position
- Niveau du gradateur du rack (affiché en pourcentage)
- Source du gradateur de rack

{Sensor AF} affichent les informations suivantes pouvant être modifiées dans Eos :

- Mode
- Curve
- Seuil
- Echelle minimum
- Echelle maximum
- Préchauffage
- Temps de préchauffage
- Fonctions avancées (AF)

Les boutons suivants seront également affichés :

- **{Set Dimmer}** permet de fixer une intensité pour ce gradateur.
- **{Unset Dimmer}** annule un gradateur.
- **{Clear Errors}** efface les erreurs de gradateur pour cette adresse.

Remarque : *Effacer les erreurs CEM+ sur l'Eos n'aura qu'un effet temporaire à moins que les erreurs n'aient été réglées au niveau du CEM+. Les erreurs affichées dans l'Eos disparaîtront d'elles-mêmes une fois qu'elles auront été effacées du CEM+. Certaines erreurs CEM+ peuvent être effacées uniquement sur le CEM+.*

{Device Details} - apparaît lorsque l'adresse en cours est patchée sur un device RDM. Les devices RDM doivent être activés dans l'ECM et détectés pour tout le patch. Voir *Enable RDM (activer RDM), page 308* et *Ecran et configuration de {Patch}, page 74*.

{Device Details} affiche les informations suivantes et permet et autorise certains changements sur :

Remarque : *Les changements peuvent nécessiter quelques secondes pour être effectifs. Ils sont répercutés sur le device RDM, puis dans le patch du pupitre et sur les écrans « à propos ».*

- Etiquette de device (affichée en haut à côté de l'adresse)
- Adresse DMX (peut être modifiée dans cet écran en cliquant sur la propriété ou la valeur)

Remarque : *Un changement d'adresse ne peut pas entraîner le passage d'une partie quelconque du projecteur dans un autre univers ou la perte de communication avec le device. L'univers est réglé dans la configuration de port des passerelles.*

- Etiquette DMX (identique à l'étiquette de device, mais l'étiquette peut être modifiée ici en cliquant sur la propriété ou sur la valeur)
- Type
- Fabricant
- Identifiant (Device ID)
- Encombrement
- Version
- Etat de la lampe
- Nombre d'heures de la lampe
- Tension DC de tête
- Marche/Arrêt lampe
- Distance gel parcourue
- Distance gel2 parcourue
- Régime ventilateur
- Température ambiante
- Température gel
- Erreurs device (apparaît uniquement s'il y a des erreurs)
- Clear errors (Effacer erreurs)

Les erreurs de device sont affichées en quatre couleurs différentes en fonction de leur gravité.

Remarque : *La gravité est définie par le fabricant du device.*

- Gris – Erreur inconnue ou pas d'erreur
- Blanc - Notification
- Jaune - Avertissement
- Rouge - Erreur

A propos d’une mémoire

Les informations suivantes seront affichées :

- si la mémoire est active et sur quel potentiomètre elle est restituée
- les données de temps pour la mémoire (y compris les temps discrets)
- les effets en cours d’exécution
- le nombre d’instructions de mouvement dans la mémoire
- quels circuits se déplacent dans la mémoire

A propos des palettes IFCB

Les informations suivantes seront affichées lorsqu’une palette intensity, focus, color ou beam est sélectionnée :

- le nombre de mémoires dans lesquelles la palette est utilisée
- le nombre de présélections dans lesquelles la palette est utilisée
- le nombre d’instructions de mouvement dans lesquelles la palette est utilisée
- la première mémoire dans laquelle la palette est utilisée
- la dernière mémoire dans laquelle la palette est utilisée
- le nombre de listes de mémoires qui utilisent la palette

A propos des présélections

Lorsqu’une présélection est sélectionnée, les informations suivantes sont affichées :

- le nombre d’instructions de mouvement dans lesquelles la présélection est utilisée
- la première mémoire dans laquelle la présélection est utilisée
- la dernière mémoire dans laquelle la présélection est utilisée
- le nombre de listes de mémoires qui utilisent la présélection

D’autres fonctions utilisant **[About]** seront disponibles dans les prochaines versions.

Chapitre 22

Enregistrer et utiliser des courbes

Une courbe est une relation entre les temps d'un fondu et le niveau de sortie d'une mémoire, partie de mémoire ou d'un gradateur pendant toute la durée du fondu. En utilisant une courbe non linéaire, vous pouvez créer une grande variété d'effets, vous adapter aux variations et aux déficiences de votre matériel d'éclairage, modifier la rampe de transition et protéger votre matériel contre des contraintes trop fortes.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos des courbes*** 268
- ***Créer une courbe*** 269
- ***Editer des courbes*** 270
- ***Appliquer une courbe*** 271
- ***Supprimer une courbe*** 271

A propos des courbes

Vous pouvez appliquer des courbes à des gradateurs dans le patch. Les courbes peuvent également être appliquées aux mémoires et aux parties de mémoire. Lorsqu'une courbe est appliquée à une mémoire, elle affecte uniquement les mouvements d'intensité de cette mémoire. Lorsqu'une courbe est appliquée à une partie de mémoire, elle affecte uniquement les mouvements de paramètre de cette partie de mémoire.

Lorsqu'une transition d'intensité est appliquée dans le patch, celle-ci suit la rampe définie par la courbe pendant son fondu. Cette valeur est déterminée par référence à la valeur de sortie de la courbe à ce pourcentage et en sortant le niveau de courbe plutôt que le pourcentage. Jusqu'à 100 points de tracé peuvent être mis en place dans une courbe, chacun avec sa propre valeur d'intensité si vous le souhaitez.

Lorsqu'il est appliqué à une mémoire, le pourcentage de réalisation se détermine en appliquant le niveau de sortie de la courbe en tant que pourcentage de réalisation pour tous les calculs de fondu. Pour les mémoires à une seule partie, le calcul s'applique uniquement à l'intensité. Toutefois, dans le cas des mémoires à plusieurs parties, la courbe s'applique à tous les paramètres de la partie.

Eos offre neuf courbes préprogrammées d'utilisation courante. Elles peuvent être éditées ou copiées dans un nouvel emplacement de courbe. Lorsqu'une courbe préprogrammée est supprimée, elle reprend son état d'origine.

Vous pouvez accéder à l'éditeur de courbe en appuyant sur **[Displays] {Curve}** ou à partir du navigateur, **Browser (navigateur)>Record Target Lists (listes des cibles d'enregistrement)>Curves (courbes)**. Une fois sélectionnée, la liste des courbes apparaît dans un onglet séparé et la CIA affiche la sortie graphique de la première courbe de la liste.

Vous pouvez parcourir la liste avec les touches **[Next]** et **[Last]** ou indiquer une courbe donnée dans la ligne de commande.

- **{Curve} [9] [0] [4] [Enter]** - sélectionne la courbe 904 dans la liste et affiche sa forme dans la CIA.

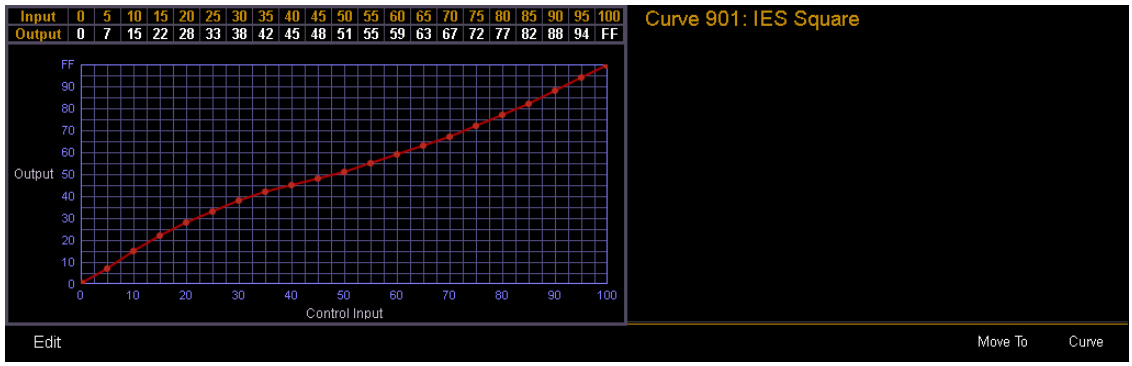
Créer et éditer des courbes

Créer une courbe

Lorsque vous avez ouvert l'écran de courbe (voir *A propos des courbes, page 268*), vous pouvez sélectionner une courbe ou créer une nouvelle courbe en appuyant sur :

- **{Curve} [x] [Enter]**

Si la courbe est déjà enregistrée, ses contenus sont affichés dans la CIA. S'il s'agit d'une nouvelle courbe, une courbe linéaire est affichée.



Courbe préétablie

Nouvelle courbe par défaut

Editer des courbes

Utilisation du clavier

Une fois sélectionnée et affichée dans la CIA, vous pouvez éditer une courbe à partir du clavier. Les points sont établis par incrément de cinq. Vous pouvez ajouter plus de points avec le clavier.

- **[3] [At] [1] [Enter]** - ajoute le point de contrôle d'entrée 3 et fixe son niveau de courbe à 10%.
- **[7] [7] [At] [Full] [Enter]** - ajoute le point de contrôle d'entrée 77 et fixe son niveau de courbe au maximum.

Vous pouvez indiquer des points et régler leur niveau dans la ligne de commande, ou vous pouvez utiliser les touches ci-dessous pour modifier la courbe :

- **[Page ▶]** - sélectionne le point suivant de réalisation du fondu.
- **[Page ◀]** - sélectionne le point précédent de réalisation du fondu.
- **[Level Wheel]** - permet de régler le niveau de sortie du point sélectionné.
- **[Page ▲]** - augmente la sortie du point sélectionné de 1%.
- **[Page ▼]** - réduit la sortie du point sélectionné de 1%.
- **[Full]** - règle la sortie du point sélectionné au maximum.
- **[Out]** - règle la sortie du point sélectionné sur zéro.
- **[+%]** - augmente le point sélectionné du montant défini dans le setup pour **[+%]** .
- **[-%]** - réduit le point sélectionné du montant défini dans le setup pour **[-%]** .

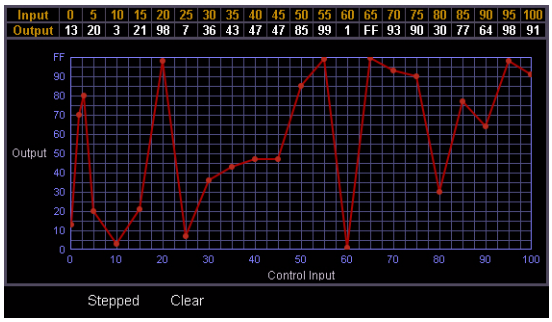
Utilisation de l'écran tactile

Une fois qu'une courbe est affichée dans la CIA, vous pouvez appuyer sur **{Edit}** pour éditer la courbe dans l'écran de l'éditeur.

L'éditeur de courbe vous permet de tracer la forme de courbe de votre choix avec vos doigts sur l'écran tactile. Au fil de votre progression dans le dessin de la courbe, des valeurs d'intensité sont ajoutées pour les points existant sur la courbe. Si vous ajoutez des points sur la courbe (à l'aide du clavier), ces points seront également ajustés.

Vous pouvez également choisir entre une forme de courbe interpolée (interpolated) ou en gradins (stepped). La forme par défaut est la forme interpolée. Pour passer à la forme en gradins, appuyez sur la touche programmable **{Stepped}**. Une fois que vous aurez appuyé sur cette touche, celle-ci devient **{Interpolated}** pour vous permettre de revenir au mode interpolé.

Voici deux exemples de la même courbe. La première est interpolée et la deuxième est en gradins.



Courbe interpolée

Courbe en gradins

Effacer la courbe

Vous pouvez à tout moment effacer une courbe de l'écran de l'éditeur de courbe en appuyant sur la touche programmable **{Clear}**. Ceci ramène la courbe à sa forme linéaire d'origine ou à sa forme par défaut s'il s'agit d'une courbe préétablie.

Appliquer une courbe

Aux circuits dans le patch

Des courbes peuvent être appliquées à tous les paramètres d'intensité du patch. Une fois la courbe ajoutée, son numéro apparaît dans la colonne « Curve » du circuit dans l'écran de patch.

- **[Displays] {Patch} {Attributes} [1] {Curve} [9] [0] [1] [Enter]** - applique la courbe 901 à l'intensité du circuit 1.
- **[Displays] {Patch} {Attributes} [2] [Thru] [8] {Curve} [2] [Enter] -** applique la courbe 2 à l'intensité des circuits 2 à 8.
- **[Displays] {Patch} {Attributes} [1] {Curve} [At] [Enter] -** supprime la courbe du circuit 1.

Aux mémoires

Des courbes peuvent être appliquées aux mémoires ou aux parties de mémoire en live/blind (scène/aveugle). Ceci affecte le pourcentage de réalisation de la mémoire/partie en appliquant le niveau de sortie de la courbe en tant que pourcentage de réalisation pour tous les calculs de fondu. Une fois ajouté à une mémoire, le numéro de courbe apparaît dans la colonne « Curve » de la mémoire de la liste dans l'écran d'état de la restitution.

- **[Cue] [5] <More SK> {Curve} [4] [Enter]** - applique la courbe 4 à la mémoire 5.
- **[Cue] [4] [/] [6] [Thru] [9] <More SK> {Curve} [9] [0] [6] [Enter]** - applique la courbe 906 aux mémoires 4/6 à 4/9.
- **[Cue] [5] <More SK> {Curve} [At] [Enter]** - supprime toutes les courbes de la mémoire 5.
- **[Cue] [8] [Part] [3] {Curve} [6] [Enter]** - applique la courbe 6 à la partie 3 de la mémoire 8.

Supprimer une courbe

Dans l'écran de courbe, vous pouvez supprimer une courbe des façons suivantes :

- **[Delete] {Curve} [3] [Enter] [Enter]** - supprime la courbe 3 de la liste.
- **[Delete] {Curve} [9] [0] [1] [Enter] [Enter]** - étant donné que la courbe 901 est une courbe préétablie, cette commande ramène la courbe 901 à son état par défaut, ce qui efface de fait toutes les modifications qu'elle a pu subir.
- **[Delete] [Enter]** - supprime la courbe sélectionnée.

Chapitre 23

Enregistrer et utiliser des captures

Les captures sont des cibles d'enregistrement qui enregistrent l'état en cours de la surface de contrôle de l'Eos et la configuration des moniteurs externes. Elles peuvent être rappelées pour ramener instantanément le pupitre et les écrans à l'état enregistré dans la capture. Vous pouvez choisir quelles parties de la façade et des écrans vous souhaitez enregistrer dans la capture.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos des captures*** 274
- ***Enregistrer des captures***. 275
- ***Rappeler des captures*** 275
- ***Editer des captures*** 276

A propos des captures

Lorsque vous enregistrez une capture, l'aspect de l'interface utilisateur de l'Eos, avec les préférences utilisateur, est enregistré de façon à ce que vous puissiez le rappeler par la suite. Ceci vous permet de ramener rapidement le pupitre à l'état de votre choix.

Les captures peuvent être utilisées sur des RPU Eos ou des RVI Net3 pour changer l'affichage sur les moniteurs externes et la manière dont les informations sont affichées.

Les contenus des captures sont généraux. Elles peuvent être enregistrées et rappelées sur n'importe quelle interface de contrôle autre que les RFR Net3. Une fois enregistrées, elles contiennent la configuration de la machine source de l'enregistrement. Lorsqu'elles sont rappelées, elles rappellent uniquement les commandes appropriées pour la machine sur laquelle la capture est rappelée.

Les commandes pouvant être enregistrées dans une capture sont :

- Les sélections directes – enregistre la configuration, le routage et la page ouverte des sélections directes en cours d'utilisation.
- Les codeurs – enregistre la page en cours pour les codeurs.
- Les potentiomètres – capture l'état en cours de tous les potentiomètres, notamment : la page en cours, le potentiomètre en cours, la position de tous les submasters et registres, les attributs de potentiomètre et les mémoires en attente.
- Les moniteurs – enregistre l'affichage et la configuration en cours des moniteurs externes.
- Les filtres – enregistre la configuration en cours des filtres d'enregistrement.

Remarque : *Les captures qui enregistrent les potentiomètres **ne contiennent pas** la mémoire active dans un potentiomètre. Elles comprennent uniquement les mémoires en attente et les attributs de potentiomètre.*

Une fois les captures enregistrées, vous pouvez les voir dans la liste des captures. Pour afficher la liste :

- Appuyez sur **[Snapshots] [Snapshots]**

  - ou -

- naviguez jusqu'à **Browser (navigateur)>Record Target Lists (listes de cibles d'enregistrement)>Snapshots (captures)**.

Enregistrer des captures

Enregistrer une capture permet d'enregistrer l'état actuel du pupitre.

Exemple :

- ***[Record] [Snapshots] [1]***

La CIA affiche des boutons représentant les zones suivantes du pupitre :

- Moniteurs
- Potentiomètres
- Codeurs
- Sélections directes
- Filtres

Par défaut, tous ces éléments sont sélectionnés pour l'enregistrement. Si vous souhaitez enregistrer certains de ces éléments seulement, sélectionnez les éléments de votre choix en touchant les boutons de la CIA. Les éléments sélectionnés seront mis en surbrillance en gris.

- ***{Monitors} {Encoders} {Direct Selects} [Enter]***

Vous pouvez ajouter une étiquette ou des notes à une capture si vous le souhaitez.

- ***[Snapshots] [1] [Label/Note] [text] [Enter]***

Rappeler des captures

Les captures peuvent être rappelées des manières suivantes :

- à partir du clavier/de la ligne de commande - **[Snapshots] [5] [Enter]**
- à partir des mémoires utilisant la liste exécutée
- à partir d'une instruction macro enregistrée
- à partir des sélections directes - **{Snapshot 4}**

Etant donné que les captures peuvent être rappelées depuis n'importe quelle machine du réseau Eos (à l'exception des RFR), les captures peuvent être affectées par le type de machine sur lequel elles sont rappelées. Si la machine de rappel ne possède pas la même disposition physique ou les mêmes limitations que la machine à l'origine de la capture, Eos fera de son mieux pour adapter la capture.

Remarque : *Dans un système à plusieurs utilisateurs, il est recommandé d'affecter des numéros de capture discrets à chaque utilisateur. Etant donné que les captures sont globales et peuvent être enregistrées/rappelées sur la plupart des machines, attribuer un numéro à chaque utilisateur permet de garantir que leurs captures sont enregistrées et éditées correctement pour leur machine.*

Editer des captures

Pour éditer ou prévisualiser les contenus d'une capture, ouvrez la liste des captures.

- Appuyez sur **[Snapshots] [Snapshots]**

  - ou -

- naviguez jusqu'à **Browser (navigateur)>Record Target Lists (listes de cibles d'enregistrement)>Snapshots (captures)**.

Vous pouvez utiliser les touches **[Next]** et **[Last]** pour naviguer dans la liste ou vous pouvez indiquer une capture dans la ligne de commande.

Une fois la capture indiquée, la liste affiche cinq colonnes, une pour chaque élément. Vous pouvez changer les éléments activés en appuyant sur les boutons de la CIA ou sur les touches programmables situées sous la CIA. Si un élément est ajouté à la ligne de commande à l'aide des touches programmables, il sera réellement activé lorsque vous appuierez sur **[Enter]** . Tous les autres éléments seront désactivés.

Exemple :

- ***<Captures> [3] {Monitors} [Enter]***

  Cette commande active les moniteurs dans la capture 3 *et désactive tous les autres éléments.*

Supprimer des captures

Vous pouvez supprimer des captures en employant la syntaxe suivante :

- ***[Delete] [Snapshots] [2] [Enter]***
- ***[Delete] {Snapshot 5}***

Chapitre 24

Enregistrer et utiliser des macros

L'Eos vous donne la possibilité d'enregistrer des macros, ce qui vous permet de composer une série d'actions de programmation et de l'exécuter plus tard en rappelant la macro.

Il est composé des sections suivantes :

- ***Enregistrer une macro en live (scène)*** 278
- ***Editeur de macro*** 279
- ***Restituer une macro*** 282
- ***Supprimer une macro*** 282

A propos des macros

Les macros sont composées d'une série de combinaisons de touches (du clavier et programmables), de commandes et d'évènements. L'Eos propose la fonction macro pour simplifier les programmations complexes ou répétitives et les tâches que vous réalisez souvent.

Lorsque vous enregistrez une combinaison de touches dans une macro, vous pouvez la restituer par la suite simplement en appuyant sur la touche de sélection directe de la macro, en l'exécutant à partir d'une mémoire liée, en y accédant depuis un système de contrôle de spectacle connecté, en déclenchant la macro à distance ou en l'exécutant à partir d'une autre macro enregistrée.

Vous pouvez créer jusqu'à 1000 macros en live (scène), à l'aide du mode **[Learn]** macro pour enregistrer une séquence de touches pendant que vous l'exécutez. Vous pouvez également créer une macro dans l'écran de l'éditeur de macro, qui vous permet de saisir et d'éditer des combinaisons de touches sans exécuter les instructions.

L'éditeur de macro contient une liste de toutes les macros enregistrées, avec notamment les étiquettes et les contenus des macros. Toutes les opérations d'édition de macro se font dans l'éditeur de macro.

Enregistrer une macro en live (scène)

La manière la plus efficace d'enregistrer une macro est de le faire en mode live (scène) à l'aide du mode **[Learn]** macro pour enregistrer une combinaison de touches pendant que vous l'actionnez. Vous pouvez employer toutes les touches du pupitre, du clavier ou programmables, à l'exception de **[Macro]**, des flèches, de **[Escape]**, de **[Select]** et de **[Learn]**.

Utilisation de la touche [Learn]

En mode live (scène), la touche **[Learn]** permet de faire passer le pupitre en mode d'apprentissage macro. La touche **[Learn]** clignote et la CIA affiche « Learning » (apprentissage en cours) au-dessus de la ligne de commande. Attribuez un numéro identifiant (de 1 à 1000) à la macro par le biais du clavier et appuyez sur **[Enter].** La CIA affiche Learning Macro #### (apprentissage de la macro ####) au-dessus de la ligne de commande. Ceci indique que le pupitre est prêt à enregistrer la macro.

Remarque :

Il est utile de prévoir le contenu de la macro avant le processus d'enregistrement. En mode apprentissage, chaque action sur une touche est enregistrée comme un contenu, même la touche [Clear] si vous vous êtes trompé de touche à un moment donné. Il est impossible de corriger une erreur de contenu en mode live (scène), mais vous pouvez réenregistrer la macro au besoin, ou l'éditer dans l'éditeur de macro afin de supprimer les commandes inutiles.
Reportez-vous à la section « Editer une macro existante », page 281.

Commencez la saisie de la séquence de touches et d'évènements à enregistrer dans la macro. Quand vous avez terminé la saisie de la combinaison de touches et d'évènements, appuyez à nouveau sur la touche **[Learn]** pour quitter le mode d'apprentissage macro.

Voici des exemples de la fonction d'enregistrement de macro :

- **[Learn] [1] [Enter] [Go To Cue] [Out] [Time] [0] [Enter] [Learn]** - enregistre la commande go to cue out dans la macro 1.
- **[Learn] [5] [Enter] [1] [Full] {Chan Check} [Enter] [Learn]** - enregistre le circuit 1 au maximum en mode vérification de circuit dans la macro 5. La touche **[Next]** permet de vérifier le circuit suivant dans la liste .
- **[Learn] [4] [Enter] [-] [Sub] [Record] [Learn] -** enregistre les instructions d'enregitrement d'une cible sans les données des submasters dans la macro 4.
- **[Learn] [2] [Enter] [-] [Group] [6] [Color] [Record] [Learn]** - enregistre les instructions d'enregistrement d'une cible sans les données de couleur du groupe 6 dans la macro 2.

Vous pouvez également créer en live (scène) une macro qui affiche les submasters sur les pages de potentiomètres, mais vous devez d'abord avoir affecté des circuits à ces submasters.

Exemple :

Ecrivez les submasters 1 à 5 et 15 à 17, chacun avec sa propre sélection de circuits à 100%. Appuyez ensuite sur :

- ***[Learn] [1] [Enter] [Bump1] [Bump2] [Bump3] [Bump4] [Bump5]***
- ***[Fader Page]***
- ***[Bump15] [Bump16] [Bump17] [Learn]***

Une fois que vous avez créé la macro en live (scène) dans le mode **[Learn]**, vous pouvez facilement éditer la séquence à partir de l'éditeur de macro.
Reportez-vous à la section « Editeur de macro », page 279.

Editeur de macro

Toutes les opérations d'édition de macro se font dans l'éditeur de macro. Vous pouvez également créer des macros dans l'éditeur au lieu de les créer en live (scène). Ouvrez l'éditeur de macro à partir du navigateur en navigant jusqu'à **Record Target Lists (listes de cibles d'enregistrement)> Macro Editor (éditeur de macro)**, puis appuyez sur **[Select]**. L'éditeur apparaît sur un moniteur externe.

L'écran est divisé dans le sens de la hauteur, la partie du haut affiche les contenus détaillés de la macro tandis que la partie du bas liste toutes les macros, avec leurs étiquettes et leurs contenus.

Dans l'éditeur de macro, toute saisie numérique dans la ligne de commande est considérée comme un numéro de macro. Si le numéro de macro saisi existe déjà et que vous appuyez sur **[Enter]**, la liste des macros passera à la macro sélectionnée et la section consacrée aux détails de la macro affichera tous les contenus de la macro sélectionnée. Si le numéro de macro saisi n'existe pas dans la liste et que vous appuyez sur **[Enter]**, une macro vide est créée avec le numéro de macro indiqué.

Dans l'éditeur de macro, les fonctions suivantes peuvent être exécutées à l'aide du clavier et des touches programmables :

- **[Label]** - lorsque vous appuyez sur **[Label]** et qu'une macro est sélectionnée, le clavier virtuel apparaît dans la CIA. Saisissez le texte du libellé et appuyez sur **[Enter]**.
  - **[1] [Label] <**name**> [Enter]** - attribue une étiquette à la macro 1
- **[Delete]** - lorsque vous appuyez sur **[Delete] [Enter]** alors qu'une macro est sélectionnée, une demande de confirmation pour la suppression de la macro sélectionnée apparaît. Appuyez sur **[Enter]** pour confirmer ou sur **[Clear]** pour annuler.
  - **[1] [Delete] [Enter] [Enter]** - supprime la macro 1 de la liste.
- **[Copy To]** - lorsque vous appuyez sur **[Copy To]** alors qu'une macro est sélectionnée, on vous demande le numéro de la macro dans laquelle vous souhaitez copier les contenus de la macro sélectionnée. On vous demande alors de confirmer le processus de copie en appuyant sur **[Enter]** ou d'annuler en appuyant sur **[Clear]**.
  - **[1] [Copy To] [6] [Enter] [Enter]** - copie l'intégralité des contenus de la macro 1 dans la macro 6.
- **{Edit}** - lorsque vous appuyez sur **{Edit}** alors qu'une macro est sélectionnée, vous accédez au mode d'édition de la macro sélectionnée. Vous noterez trois changements importants dans l'éditeur :
  - un curseur clignotant dans la partie de l'écran consacrée au détail du contenu de la macro (haut de l'écran).
  - Le message « Press **[Select]** to save or **[Escape]** to cancel changes » (appuyez sur [Select] pour sauvegarder ou sur [Escape] pour annuler) apparaît au-dessus de la ligne de commande.
  - Les touches programmables disponibles deviennent **{Loop Begin}**, **{Loop Num}**, **{Wait}**, **{Delete}**, **{Cancel}** et **{Done**}.
- **{Move To}** - vous permet de déplacer et de réorganiser vos macros par numéro n'importe où dans la liste des macros.
  - Par exemple, si vous avez les macros 1 à 5 dans la liste, et que vous souhaitez déplacer/changer la macro 1 vers la macro 6 de façon à ce que vos macros les plus utilisées soient les premières de la liste, vous devriez appuyer sur **[1] {Move To} [6] [Enter]**. Ainsi, la liste ne contient plus que les macros 2 à 6.

Créer une nouvelle macro dans l'éditeur

Dans l'éditeur de macro, indiquez un numéro de macro non utilisé entre 1 et 1000 et appuyez sur **[Enter]**. Votre nouveau numéro de macro apparaît dans la liste des macros suivant l'ordre des numéros, mais sans étiquette et sans contenu.

Pour enregistrer les contenus de la macro, sélectionnez la macro et appuyez sur **{Edit}**. Un curseur se met à clignoter dans la partie de l'écran consacrée au contenu de la macro, dans l'attente de vos ajouts au contenu de la macro.

Exemple :

Créez la macro 3. Elle va régler tous les circuits actifs à 50%, puis les ramènera à leurs niveaux d'origine au bout de 10 secondes, et se terminera par un lien vers la macro 5.

- ***<Macro> [3] [Enter]***
- ***{Edit}***
- ***[Select Active] [At] [5] [Enter]***
- ***[Sneak] [Time] [1] [0] [Enter]***
- ***[Macro] [5] [Enter]***
- ***[Select]***

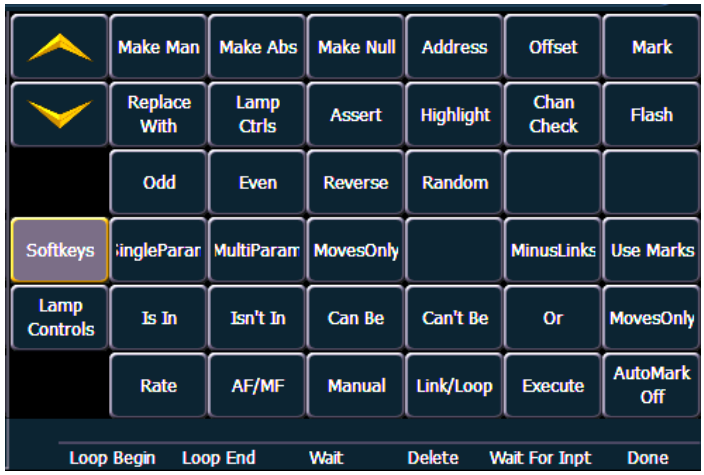
Dans le mode d'édition de macro, toutes les touches actionnées sont considérées comme un contenu, sauf les touches programmables de l'éditeur de macro, les flèches, ainsi que les touches **[Escape]**, **[Select]** et **[Learn]**.

Editer une macro existante

Lorsque vous avez créé une macro à l'aide du mode d'apprentissage macro en live (scène) ou d'une autre manière, vous pouvez éditer le contenu de votre macro en supprimant ou ajoutant des commandes et des fonctions spécifiques aux macros (comme wait, loop, etc.).

Dans l'éditeur de macro, sélectionnez le numéro d'une macro existante et appuyez sur **[Enter]**. Les contenus de la macro sont affichés dans la section détaillée. Appuyez sur **{Edit}** pour apporter des modifications au contenu.

Dans le mode édition, le navigateur se réorganise afin d'afficher toutes les touches programmables disponibles pour le système et qui seraient autrement difficiles à trouver lors de l'enregistrement d'une macro.



A côté des touches programmables sont affichés les boutons de navigation de page pour vous permettre de naviguer parmi les touches programmables disponibles. Ces boutons ne sont pas enregistrés dans le contenu des macros lorsque vous les utilisez.

De plus, une nouvelle série de touches programmables est affichée en mode édition, avec notamment :

- **{Loop Begin}** - insère une commande de départ de boucle.
- **{Loop End}** - insère une commande de fin pour une boucle ayant un nombre limité d'itérations. Une boucle infinie est affectée lorsque vous indiquez 0 pour le nombre d'itérations.
- **{Wait}** - insère une pause.
- **{Delete}** - supprime des commandes de la macro.
- **{Wait for Input}** - insère une pause dans la macro pour vous permettre de saisir des données. La pause dure jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur la touche **[Macro]**. Ensuite, le reste de la macro est exécuté.
- **{Done}** - quitte le mode d'édition de macro. La touche **[Learn]** permet également d'ouvrir et de quitter le mode édition.

Dans le mode édition, le curseur de la section détaillée de l'écran permet d'utiliser les flèches pour naviguer dans la liste des contenus existants. L'utilisation des flèches ne sera pas enregistrée dans la macro.

Pour ajouter du contenu, placez le curseur dans la section que vous souhaitez insérer et ajoutez la commande. Pour supprimer une commande, placez le curseur devant le contenu à supprimer, puis appuyez sur la touche programmable **{Delete}**.

Appuyez sur **[Select]** lorsque vous avez terminé toutes vos opérations d'édition. Appuyez sur **[Escape]** pour annuler.

Restituer une macro

Vous pouvez restituer une macro à partir de la ligne de commande ou des sélections directes, ou encore l'exécuter à partir d'une mémoire liée ou d'une autre macro.

Pour restituer la macro 5 à partir de la ligne de commande, appuyez sur **[Macro] [5] [Enter]**. Le message « Running Macro 5 » (macro 5 en cours d'exécution) apparaît au-dessus de la ligne de commande pendant l'exécution de la macro.

Pour exécuter la macro 5 à partir des sélections directes de macro, appuyez simplement sur **{Macro 5}**. Le message « Running Macro 5 » (macro 5 en cours d'exécution) apparaît au-dessus de la ligne de commande pendant l'exécution de la macro.

Pour exécuter la macro 5 à partir de la mémoire 1, appuyez sur :

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [5] [Enter]**

Si vous souhaitez exécuter plusieurs macros à partir de la mémoire 1, appuyez sur :

- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [6] [Enter]**
- **[Cue] [1] {Execute} [Macro] [7] [Enter]**

Chaque macro doit être indiquée de façon individuelle. L'exemple précédent entraînerait l'exécution des macros 5 à 7 à partir de la mémoire 1.

Pour exécuter une macro à partir d'une autre macro, voir les exemples dans *Créer une nouvelle macro dans l'éditeur*.

Arrêter une macro

Si vous avez besoin d'arrêter une macro en cours d'exécution (pendant une boucle infinie, par exemple), vous pouvez appuyer sur **[Escape]** et la macro s'arrêtera.

Supprimer une macro

Vous pouvez supprimer une macro de l'éditeur de macro en sélectionnant la macro et en appuyant sur **[Delete] [Enter]**. On vous demandera de confirmer la suppression. Appuyez à nouveau sur **[Enter]** pour confirmer ou sur **[Clear]** pour annuler.

Exemple :

Supprimer la macro 5 de la liste des macros.

- ***[5] [Enter]***
- ***[Delete] [Enter] [Enter]***

Ou depuis n'importe quel écran :

- ***[Delete] [Macro] [5] [Enter]***

Chapitre 25

Utilisation de Show Control

L'Eos est compatible avec MIDI Show Control, les time codes MIDI et SMPTE, les commandes série (RS-232), les entrées analogiques et sorties relais, ainsi qu'avec Real Time Clock (RTC).

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos de Show Control*** 284
- ***Evènements*** 284
- ***Time Code***. 286
- ***Real Time Clock (RTC)*** 288
- ***Entrées analogiques et sorties relais*** 289
- ***MIDI Show Control***. 289
- ***Série (RS-232)***. 292

A propos de Show Control

Le système Eos Show Control est composé de MIDI Show Control, de time codes MIDI et SMPTE, de commandes série (RS-232), d'entrées analogiques et de sorties relais, ainsi de Real Time Clock (RTC).

MIDI Show Control et série ne demandent qu'un léger paramétrage et seront traités à la fin de ce chapitre. Time Code, les entrées analogiques et RTC nécessitent l'utilisation de l'écran Show Control, auquel vous pouvez accéder en appuyant sur **[Displays]>{Record Target Lists}>{Show Control Display**}. L'écran Show Control permet de créer des listes d'évènements.

Setup

L'Eos fournit des configurations personnalisables pour show control, on y accède en appuyant sur **[Displays]>{Setup}>{Show}>{Show Control}**. Pour de plus amples informations, voir *Show Control (contrôle de spectacle), page 95*.

Evènements

Un évènement est constitué d'un temps ou d'une adresse et d'une action. Un évènement est restitué (ou lancé) quand l'horloge atteint ou dépasse le temps indiqué pour l'évènement, ou quand une entrée est reçue sur une adresse. Plusieurs évènements peuvent être lancés simultanément.

L'Eos est compatible avec trois actions d'évènement : exécuter une mémoire, contrôler un submaster et lancer une macro. Les mémoires peuvent être exécutées à partir de n'importe quelle liste et sont restituées sur le potentiomètre qui leur est affecté. Les submasters peuvent être poussés, allumés ou éteints. Les submasters ne doivent pas nécessairement être affectés à un potentiomètre. Les macros sont exécutées sans interaction avec la ligne de commande. Si une autre macro est lancée avant la fin de la première macro, la première macro termine son action avant que la deuxième ne démarre.

Temps interne et temps externe

Le système Eos Show Control utilise deux sources de temps, interne et externe. Les différents protocoles utilisent les horloges internes et externes de différentes manières.

Le time code (MIDI ou SMPTE) a normalement besoin d'informations d'une source d'entrée, comme une passerelle show control. La source de temps sert de base de référence en tant que temps externe, étant donné qu'elle provient d'une source externe à l'Eos.

Si la source externe s'arrête pour une raison quelconque, chaque liste d'évènements time code possède une source de temps interne pouvant au besoin prendre le contrôle. Cette source de temps interne a besoin de trois éléments d'information pour déterminer comment générer ses temps : le premier temps, le dernier temps et la fréquence d'image.

Lorsque l'horloge interne atteint le dernier temps, elle se réinitialise au premier temps et poursuit son exécution. Un temps externe peut être plus lent ou plus rapide que le temps réel, mais l'horloge interne fonctionne uniquement en temps réel.

Les entrées analogiques utilisent uniquement le temps externe.

Real Time Clock utilise uniquement le temps interne. Etant donné que ces informations ne peuvent provenir d'une source externe à l'Eos, il est indispensable que les données de fuseau horaire, de latitude et de longitude soient paramétrées correctement dans l'utilitaire de configuration Eos.

Programmer une liste d'évènements

Démarrer avec une liste d'évènements se fait de la même manière quel que soit le protocole Show Control utilisé.

Pour programmer une liste d'évènements dans l'Eos, vous devez d'abord ouvrir l'écran show control. Allez à :

- ***[Browser]>{Record Target Lists}>{Show Control Display}***

Créez une liste d'évènements en l'indiquant dans la ligne de commande. L'écran affiche la structure « Liste de mémoires/Mémoire » en appelant des évènements/listes d'évènements.

- ***<Evènement> [1] [/] [Enter]***

Précisez à quoi la liste devra répondre (MIDI, SMPTE, analogique ou RTC).

- ***<Evènement> [1] [/] {Type} {MIDI} [Enter]***

Définissez le groupe ou la source.

- ***<Evènement> [1] [/] {Source} [8] [Enter]***

Activez les fonctions de temps interne et/ou externe (voir *Temps interne et temps externe, page 284*). Ces fonctions fonctionnent selon le principe activé/désactivé.

- ***<Evènement> [1] [/] {Internal} {External} [Enter]***

Lors de la définition d'une liste d'évènements, il est possible de saisir plusieurs commandes dans la même ligne de commande. Ceci permet de réduire le temps consacré à la programmation d'une liste d'évènements. Exemple :

- ***<Evènement> [2] [/] {Type} {MIDI} {Source} [5] [Enter]***

Une fois la liste créée, vous aurez besoin de créer les évènements. Ces étapes varient selon le protocole utilisé.

Time Code

L'Eos peut exploiter la fonction time code à partir d'une source de temps et d'une liste d'évènements exécutés en fonction des temps indiqués par la source de temps. Vous pouvez compiler des listes d'évènements et les restituer plus tard en suivant une source de temps.

Les listes time code peuvent recevoir des données temporelles de sources SMPTE ou MIDI. L'Eos accepte jusqu'à 32 sources SMPTE et 32 sources MIDI Time Code (MTC), chacune étant numérotée de 1 à 32.

Activer le time code

L'Eos dispose d'activateurs pour MIDI Time Code et SMPTE. Ils se trouvent dans le setup, *Show Control (contrôle de spectacle), page 95*.

Si le paramètre MIDI Time Code est désactivé, toutes les listes d'évènements MTC sont également désactivées. Chaque liste d'évènements peut être active/désactivée à l'aide du champ interne et/ou externe. Off est désactivé, indépendamment du réglage global du système. Il en va de même pour SMPTE.

Données de temps

Les données de temps sont indiquées sous la forme (heures) : (minutes) : (secondes) : (images). Ainsi, une valeur de temps de 06:25:15:20 correspond à 6 heures, 25 minutes, 15 secondes, 20 images.

Le nombre d'images par seconde est déterminé par la source de temps, la liste d'évènements doit être réglée sur le même nombre d'images par seconde lors de la programmation. Le nombre d'images peut être 24, 25 ou 30.

Code couleur

La couleur du temps dans la colonne « Status » (état) de l'écran de liste d'évènements indique la source des données de temps. Les couleurs et indications sont :

Vert	-	Un temps externe valide est reçu.
Rouge	-	L'horloge interne est la source de données et elle est en cours d'exécution.
Gris	-	Aucune donnée de temps n'est disponible.

Activer les horloges

Les horloges interne et externe peuvent être activées séparément pour chaque liste de time code. Si vous activez uniquement l'horloge externe, les évènements sont restitués tant que des données de temps valides sont reçues. Lorsque les données de temps s'arrêtent, les évènements s'arrêtent.

Lorsque vous activez uniquement l'horloge interne, elle démarre immédiatement et déclenche les évènements appropriés en fonction du temps.

Lorsque les horloges interne et externe sont activées, l'horloge interne ne démarre pas avant de recevoir les premières données de temps externe valides. Par la suite, elle fonctionne lorsque la source de temps externe fait défaut.

Temps de boucle

Le premier et le dernier temps définissent la boucle générale. La plage des temps possibles va de 00:00:00:00 à 23:59:59:29. En cas de réception d'un temps externe, l'Eos ignore ces temps. Vous devriez toutefois les faire correspondre aux temps de boucle utilisés par l'horloge externe.

Horloge interne

Vous pouvez régler l'horloge interne à tout moment en appuyant sur **[Time]** et en indiquant une heure.

Programmer un évènement Time Code

Définissez le premier et le dernier temps pour la liste d'évènements (les temps sont donnés sous la forme 00:00:00:00).

- ***<Evènement> [1] [/] {FirstTime} [2] [0] [1] [5] {LastTime} [2] [0] [4] [5] [1] [5] [Enter]***

Précisez le nombre d'images par seconde (FPS) utilisé par la source de temps (24, 25 ou 30).

- ***<Evènement> [1] [/] {FrameRate} [2] [5] [Enter]***

Précisez le temps de l'évènement.

- ***<Evènement> [4] [Time] [2] [1] [4] [5] [1] [6] [Enter]***

Créez maintenant les évènements déclenchés par la liste.

- ***<Event> [1] [Cue] [2] [Enter]***
- ***<Event> [2] [Cue] [3] [Enter]***
- ***<Evènement> [3] [Sub] [5] [Enter]***

Vous pouvez également ajouter ou supprimer des images des évènements.

- ***<Evènement> [1] [Thru] [5] [Time] [+] [5] [Enter]***

Suivant votre configuration de temps, l'Eos recherchera un temps d'entrée (ou démarrera sa propre horloge interne) et les évènements seront restitués aux temps indiqués.

Mode apprentissage

Si vous indiquez une liste d'évènements dans la ligne de commande, vous pouvez appuyer sur la touche **[Learn]** afin d'activer le mode apprentissage pour cette liste. En mode apprentissage, un évènement est créé avec le temps de liste en cours lorsqu'une mémoire est activée, une touche fugitive de submaster actionnée, ou une macro exécutée.

Si vous appuyez sur **[Learn]** dans un écran autre que l'écran show control, un évènement vide est ajouté à toutes les listes d'évènements qui sont en mode apprentissage.

Il est possible d'avoir simultanément plusieurs listes de time code en mode apprentissage, chacune disposant de ses propres temps.

Exécution en cours d'édition

Si une horloge interne ou externe fonctionne, les évènements sont lancés même si vous vous trouvez sur l'écran d'édition. Dès qu'un évènement est créé, la liste d'évènements se réorganise et le nouvel évènement peut être restitué.

Real Time Clock (RTC)

L'Eos est capable d'exécuter des évènements Real Time Clock (RTC). Les évènements RTC sont utilisés pour exécuter une mémoire, un submaster ou une macro à une heure donnée, aux jours indiqués. Les évènements RTC peuvent fonctionner à une heure donnée, par exemple à 17 h tous les mardis, à une date donnée, ou à une heure basée sur des évènements astronomiques comme le lever et le coucher du soleil.

Activer Real Time Clock

RTC peut être activé ou désactivé dans le setup. Reportez-vous à la section *Show Control (contrôle de spectacle), page 95* pour de plus amples informations.

Pour que les évènements RTC fonctionnent correctement, le fuseau horaire, la latitude et la longitude doivent être paramétrés correctement. Ces paramètres se trouvent dans l'onglet général de l'utilitaire de configuration Eos. Pour de plus amples informations, voir *Paramètres généraux, page 302*.

Evènements Real Time Clock

Les évènements RTC sont créés à l'aide de l'écran show control. Les évènements RTC sont composés d'un champ d'heure, d'un champ de jour ou de date, et d'une action. L'heure pour les évènements RTC peut être indiquée en tant qu'heure locale ou en tant qu'heure relative par rapport aux évènements astronomiques, lever et coucher de soleil. L'heure locale est affichée au format 24 heures. Ainsi, si vous souhaitez exécuter un évènement à 2 h 50 l'après-midi, vous devrez indiquer 14:50.

Programmer des évènements Real Time Clock

Définissez l'heure et les données de chaque évènement.

- **<Event> [1] [Time] [1] [5] [0] [0] {Days} {Mon} {Wed} {Fri} [Enter]** - règle l'heure de l'évènement à 15 h les lundis, mercredis et vendredis.
- **<Event> [2] [Time] {Before Sunset} [3] [0] {Days} [1] [+] [2] [+] [3] [+] [6] [Enter]**- règle l'heure de l'évènement à 30 minutes avant le coucher du soleil.
- **<Event> [3] [Time] {After Sunrise} [6] [0] {Date} [3] [0] {Month} [1] [0] {Year} [2] [0] [0] [8] [Enter]**- règle le temps de l'évènement sur une heure après le lever du soleil le 30 octobre 2008.

Remarque : Les jours de la semaine peuvent être indiqués par l'intermédiaire des touches programmables correspondantes ou saisis sur le clavier. Lundi est 1.

La création de l'action pour chaque évènement se déroule de la même manière que pour Time Code.

- **<Event> [3] [Cue] [1][2] [Enter]**

Entrées analogiques et sorties relais

Entrées analogiques

Les entrées analogiques proviennent d'une passerelle E/S. Chaque évènement de la liste des évènements est constitué d'une adresse de port et d'une action. Il existe un activateur général pour toutes les entrées analogiques dans le setup, voir *Show Control (contrôle de spectacle), page 95*.

Evènements d'entrée analogique

Les évènements d'entrée analogique se lancent lorsque l'entrée analogique dépasse un certain niveau. Les types d'action supportés sont les mêmes que pour Time Code, à savoir exécuter une mémoire, contrôler un submaster et lancer une macro.

Créez un évènement d'entrée analogique faisant en sorte qu'une entrée sur l'adresse 1 lance la mémoire 10.

- ***<Event> [4] [/] [1] {Address} [1] [Cue] [1] [0] [Enter]***

Si vous sélectionnez l'option submaster, vous aurez une option de potentiomètre supplémentaire qui permet de router l'entrée 0-10v au niveau d'un submaster indiqué.

Sorties relais

Les sorties relais sont possibles en utilisant une passerelle E/S. Les sorties relais sont également appelées déclencheurs à distance, fermetures de contact ou sorties contact. Les sorties relais sont contrôlées par des liens externes dans les mémoires. Voir *Utilisation de la liste Execute, page 169*.

MIDI Show Control

Sources de données

MIDI Show Control (MSC) reçoit des données d'une source d'entrée MIDI. Il y a 21 sources MIDI disponibles, numérotées de 1 à 32. MIDI comporte de nombreux types de données, mais MSC se limite aux données MSC. MSC ignore les autres données MIDI transmises.

Devices MIDI Show Control

Les paquets de données MIDI Show Control intègrent un identifiant de device. La configuration MSC autorise la présence de deux identifiants : un pour la réception et un pour la transmission.

Seules les données MSC avec un identifiant de réception correct, ou un identifiant générique, seront interprétées par l'Eos.

Toutes les données MSC sortantes contiennent un identifiant de transmission.

Interprétation des commandes par l'Eos

Lorsque l'Eos reçoit une commande d'une source MIDI, il recherche et supporte les commandes MIDI suivantes des façons suivantes :

- Go — Exécute une mémoire
- Stop — Met une mémoire en pause
- Resume — Reprend une mémoire en pause
- Set — Contrôle un submaster, un registre ou un grandmaster
- Fire — Exécute une macro

Les commandes liées aux mémoires (go, stop, resume) affecte l'Eos en fonction des champs de mémoire et de liste contenus dans les données MSC. Les champs de mémoire et de liste correspondent directement aux mémoires et listes de mémoires de l'Eos. Dans les tableaux commande/effet ci-dessous, si un champ est présent dans les données MSC, le nom est indiqué (comme par exemple « mémoire » ou « liste »). S'il n'est pas présent dans les données, « - » est indiqué. Par exemple « mémoire - » signifie qu'une mémoire est précisée dans les données, mais pas une liste.

Go

Lorsqu'elles accompagnent une commande MIDI « Go », les données des champs suivants ont les effets suivants :

Champ de données de mémoire	Champ de données de liste	Effet
Mémoire	Liste	Exécute la mémoire indiquée dans la liste de mémoires indiquée
Mémoire	-	Exécute la mémoire indiquée dans la liste de mémoires par défaut
-	Liste	Exécute la mémoire suivante dans la liste de mémoires indiquée
-	-	Exécute la mémoire suivante dans la liste de mémoires par défaut

Stop

Lorsqu'elles accompagnent une commande MIDI « Stop », les données des champs suivants ont les effets suivants :

Champ de données de mémoire	Champ de données de liste	Effet
Mémoire	Liste	Arrête la mémoire et la liste indiquées (si elles sont en cours d'exécution)
Mémoire	-	Arrête la mémoire en cours d'exécution de la liste de mémoires par défaut
-	Liste	Arrête la mémoire en cours de la liste indiquée
-	-	Arrête toutes les mémoires

Resume

Lorsqu'elles accompagnent une commande MIDI « Resume », les données des champs suivants ont les effets suivants :

Champ de données de mémoire	Champ de données de liste	Effet
Mémoire	Liste	Reprend la mémoire et la liste indiquées (si elles sont arrêtées)
Mémoire	-	Reprend la mémoire indiquée dans la liste de mémoires par défaut
-	Liste	Reprend la mémoire en cours de la liste indiquée
-	-	Reprend toutes les mémoires arrêtées

Set

La commande Set permet au MSC de contrôler des potentiomètres à l'aide d'un numéro de contrôle (qui indique le potentiomètre) et d'un champ de données (qui contrôle le niveau : 0-100). Les valeurs de contrôle sont les suivantes :

Valeur de contrôle	Indication
1-127	Submaster 1-127
128	Registre principal entrée
129	Registre principal sortie
510	Grandmaster

Un nombre de 0 à 100 accompagnant l'une de ces indications dans les données MSC aurait pour effet de régler le potentiomètre indiqué à ce niveau.

Toutes les autres valeurs de contrôle sont ignorées.

Fire

Cette commande lance une macro. MSC supporte uniquement les macros 1 à 127. Un nombre de 1 à 127 accompagne donc cette commande.

Série (RS-232)

L'interface série permet l'envoi de commandes RS-232 à l'Eos par le biais de passerelles E/S.

Activer série

La réception des commandes série peut être activée dans le setup, voir *Show Control (contrôle de spectacle), page 95*. Série est activé par défaut. Vous devrez également indiquer au pupitre quel(s) groupe(s) série écouter.

Commandes série

Tous les textes sont enregistrés jusqu'à un retour chariot, un « /r » ou un « # » indiquant la fin de la commande. Le retour chariot fait office de touche **[Enter]** pour la ligne de commande. Si le texte commence par un « $ », le texte qui suit jusqu'au retour chariot sera envoyé à la ligne de commande pour l'utilisateur 0 et traité comme si cet utilisateur l'avait saisi. Exemple :

- ***$ Chan 1 Thru 10 At Full /r – règle les circuit 1 à 10 au maximum manuellement.***

Tous les autres textes ne commençant pas par « $ » seront envoyés au gestionnaire d'évènement Eos. Voici quelques exemples :

- **Go 1** – lance le registre 1
- **Cue 1 2** – exécute la mémoire 2 de la liste 1 sur le potentiomètre approprié
- **Cue 1** – lance la mémoire en attente de la liste 2
- **GoCue0 1** – efface le registre 1 (lance la mémoire 0)
- **Release 1**– libère le registre 1
- **Off 1** – éteint le registre 1
- **Resume 1** – reprend le registre 1
- **Assert 1** – affirme le registre 1
- **Stop 1** – arrête le registre 1
- **Stop Cue 1 2** – arrête la mémoire 2 de la liste 1 si elle est en cours d'exécution
- **Stop** – arrête tout
- **Resume Cue 1 2** –reprend la mémoire 2 de la liste 1 si elle est arrêtée
- **Resume** – reprend tout
- **SubAssert 1** – affirme le submaster 1
- **SubUnload 1**– décharge le submaster 1
- **SubDown 5** - actionne la touche fugitive du submaster 5
- **SubUp 5** – relâche la touche fugitive du submaster 5
- **SubMove 1 50** - règle le submaster 1 sur 50
- **PlaybackMove 1 50** - règle le registre 1 à 50%
- **Grandmaster 1 100** - règle le grandmaster 1 au maximum (il n'y a actuellement qu'un seul grandmaster)
- **Macro 1** - lance la macro 1

Remarque : Le texte nécessite un retour chariot pour terminer la ligne de commande.

Chapitre 26

Utilisateurs multiples

L'Eos peut être configuré de manière à agir en tant qu'utilisateur séparé des autres pupitres du système Eos, ou en tant que même utilisateur d'un autre pupitre. Pour cela, il faut changer l'ID utilisateur.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos de l'ID utilisateur*** 294
- ***Attribuer un ID utilisateur*** 294

A propos de l'ID utilisateur

Lorsqu'il y a plusieurs utilisateurs sur le réseau Eos, ils peuvent agir comme un seul utilisateur combiné ou comme des utilisateurs tous séparés, avec toutes les variations possibles entre ces deux options.

N'importe quel pupitre Eos, RPU, pupitre Ion, RVI ou client PC peut constituer un utilisateur séparé sur le réseau Eos. Certaines machines Eos fonctionnent bien en tant qu'utilisateurs indépendants tandis que d'autres sont prévues pour partager un ID utilisateur avec une autre machine. Ainsi, les pupitres et les RPU conviennent mieux à une utilisation avec ID utilisateur unique, tandis que les RVI et PC clients peuvent être utiles en partageant un ID utilisateur avec une autre machine pour assurer le suivi des informations de programmation à partir d'un deuxième emplacement.

Les machines dotées du même ID utilisateur pourront partager certaines données, ce que les machines possédant des ID utilisateur différents ne peuvent pas faire. Vous trouverez ci-dessous les différences dans les données multi pupitres selon l'ID utilisateur.

Données partagées entre les machines Eos possédant le même ID utilisateur

- ligne de commande
- circuits vides en live (scène)
- circuits sélectionnés
- filtres
- liste de mémoires sélectionnée
- mode live/blind (scène/aveugle)
- setup>paramètres de pupitre

Données spécifiques à chaque machine, indépendamment de l'ID utilisateur

- page de curseur en cours
- page de codeur en cours
- Ecrans sans ligne de commande au premier plan
- configuration d'écran (disposition, format, paramètres visibles, flexichannel)
- pagination sans changer de cible ou de circuits sélectionnés

Données identiques entre toutes les machines Eos, indépendamment de leur ID utilisateur

- tous les niveaux et éditions de scène
- toutes les données enregistrées dans la conduite
- les contenus et l'avancement du registre, du submaster et du grandmaster

L'ID utilisateur par défaut pour toutes les machines Eos est 1. Vous pouvez modifier ce paramètre selon vos préférences pour autoriser ou restreindre le fonctionnement décrit plus haut.

Attribuer un ID utilisateur

L'ID utilisateur peut être défini dans le setup (voir *{Displays}, page 100*).

Quand plusieurs utilisateurs travaillent sur un système Eos, le contrôle partitionné peut être utilisé pour restreindre l'accès d'un utilisateur donné à certains circuits. Ceci permet d'éviter le contrôle des circuits par plusieurs utilisateurs en même temps.

Pour plus de renseignements sur le contrôle partitionné, voir *Utilisation du contrôle partitionné, page 295*.

Chapitre 27

Utilisation du contrôle partitionné

Le contrôle partitionné permet un contrôle et une programmation discrets des circuits entre plusieurs opérateurs. Les partitions peuvent restreindre l'accès d'un utilisateur donné à certains circuits.

Il est composé des sections suivantes :

- ***A propos du contrôle partitionné*** 296
- ***Configuration du contrôle partitionné*** 296
- ***Liste des partitions*** 296
- ***Créer de nouvelles partitions*** 297
- ***Utilisation des partitions*** 298

A propos du contrôle partitionné

Quand plusieurs utilisateurs travaillent sur un système Eos, le contrôle partitionné peut être utilisé pour restreindre l'accès d'un utilisateur donné à certains circuits. Ceci permet d'éviter le contrôle des circuits par plusieurs utilisateurs en même temps.

Les circuits peuvent faire partie de plusieurs partitions à la fois.

Les partitions servent uniquement à définir les circuits auxquels un utilisateur donné a accès. Elles n'affectent pas la restitution. Comme les attributs de mémoire d'effet sont partagés, les utilisateurs utilisant des partitions différentes choisiront dans la plupart des cas d'enregistrer dans des listes de mémoires différentes.

Comment utiliser les partitions

Le but principal du contrôle partitionné est d'autoriser plusieurs utilisateurs à travailler simultanément sur une même conduite sans risquer qu'un utilisateur enregistre des données dans les circuits de la partition d'un autre utilisateur.

L'exemple le plus courant de cette situation est quand un utilisateur programme des projecteurs motorisés tandis qu'un autre utilisateur programme des projecteurs conventionnels. Le contrôle partitionné permet à ces utilisateurs de se répartir les circuits de façon à pouvoir travailler en même temps. Si un utilisateur enregistre des données avec les fonctions record (enregistrer) ou record only (enregistrer seulement), le contrôle partitionné fera en sorte que seules les données de ses circuits partitionnés seront enregistrées. Les données des circuits n'appartenant pas à ses partitions seront ignorées lors de l'enregistrement.

Configuration du contrôle partitionné

Le contrôle partitionné peut être activé ou désactivé dans les paramètres du spectacle (voir *Show Settings (paramètres de spectacle), page 93*). Par défaut, le contrôle partitionné est désactivé. L'activation ou la désactivation du contrôle partitionné s'applique au système dans son intégralité.

Liste des partitions

Pour afficher la liste des partitions, appuyez sur la touche tactile **{Partitions}** dans les paramètres de spectacle. Cet écran affiche toutes les partitions existantes. L'Eos offre quatre partitions pré-programmées :

- **Partition 0** - Aucun circuit et aucun contrôle de potentiomètre. C'est la configuration par défaut pour tous les utilisateurs lorsque le contrôle partitionné est activé pour la première fois dans un spectacle. Vous devez sélectionnez une partition différente pour prendre le contrôle.
- **Partition 1** - Tous les circuits. Permet à l'utilisateur d'accéder à tous les circuits.
- **Partition 2** - Circuits à un seul paramètre. Permet à l'utilisateur d'accéder uniquement aux circuits à un seul paramètre.
- **Partition 3** - Circuits à plusieurs paramètres. Permet à l'utilisateur d'accéder uniquement aux circuits à plusieurs paramètres.

Pour sélectionner une partition dans la liste, saisissez-la dans la ligne de commande.

- **[Partition] [2] [Enter]**

Si le contrôle partitionné est activé, cette partition vous sera désormais attribuée.

Créer de nouvelles partitions

Pour créer une nouvelle partition, appuyez sur :

- **{Partition} [x] [Enter]** - où « x » est un numéro qui n'existe pas encore dans la liste des partitions.

Ceci permet de créer une nouvelle partition, en surbrillance dans la liste, et, si le contrôle partitionné est activé, de vous attribuer cette partition.

Pour rattacher des circuits à cette partition, saisissez-les dans la ligne de commande :

- **[1] [Thru] [9] [6] [Enter]**

Vous pouvez également employer les touches **[+]**, **[-]** et **[Group]** pour modifier les circuits de la partition. Lors de l'ajout/suppression de circuits à une partition, si vous n'utilisez pas **[+]** ou **[-]** devant les numéros de circuit, les numéros remplaceront les circuits de la partition au lieu de s'y ajouter/soustraire. Cette opération nécessite une confirmation de votre part (si activée dans le menu de configuration).

Une fois terminé, vous pouvez appuyer sur **{Done} (terminé)** pour revenir à l'écran de configuration.

Supprimer des partitions

Pour supprimer une partition, employez simplement la syntaxe suivante dans la ligne de commande :

- **[Delete] {Partition} [5] [Enter] [Enter]** - supprime la partition 5 de la liste.

Les partitions préprogrammées ne peuvent pas être supprimées.

Utilisation des partitions

Quand les partitions sont activées avec une partition sélectionnée, vous pouvez enregistrer des données uniquement dans les circuits rattachés à cette partition, à l'exception du préenregistrement/de l'annulation de paramètres de circuit ou de la restitution de listes de mémoires. Si vous essayez de prendre le contrôle d'un circuit ne faisant pas partie de votre partition, vous devrez confirmer votre souhait. En revanche, vous ne pourrez pas enregistrer d'informations pour ce circuit.

Si vous sélectionnez une plage de circuits pour les régler au niveau de votre choix et que certains de ces circuits ne font pas partie de votre partition, vous devrez confirmer la commande. La commande sera ensuite autorisée sur les circuits ne faisant pas partie de votre partition.

Lorsque vous enregistrez une cible (liste de mémoires, mémoire, palette), seuls les circuits rattachés à votre partition sont enregistrés. Les actions d'enregistrement d'autres utilisateurs sur la même cible peuvent s'y ajouter (sans la remplacer) à moins que les circuits ne soient partagés. Dans le cas de circuits partagés, la dernière valeur fournie au moment de l'enregistrement sera enregistrée.

Partitions dans la restitution

En général, les partitions n'affectent pas la restitution. Dans l'Eos, la manière dont les potentiomètres sont configurés et le contenu chargé sur ces potentiomètres sont partagés sur tous les terminaux de contrôle. Ainsi, si le potentiomètre le plus à gauche de la page 1 est configuré comme le potentiomètre de registre 1, et que la liste de mémoires 2 est chargée sur ce potentiomètre, tous les devices afficheront la liste 2 sur ce potentiomètre.

Lorsqu'une mémoire est restituée à partir d'un pupitre, quelle que soit la partition, cette mémoire sera restituée dans son intégralité. Ceci permet de garantir que tous les utilisateurs puissent voir une liste de mémoires restituée sur le système lorsqu'un utilisateur quelconque active cette liste de mémoires pendant que les partitions sont utilisées

Eos vous permet de changer le numéro de la paire de potentiomètres de transfert de tous les pupitres pour faciliter la programmation avec partitions. Ceci vous permet d'avoir des listes de mémoires différentes sur la paire potentiomètres de transfert de n'importe quel pupitre du réseau. Grâce à cela, les utilisateurs peuvent travailler sur leur partition et utiliser les potentiomètres de transfert liés à leur liste de mémoires sans affecter la liste de mémoires chargée sur le registre de transfert d'un autre pupitre.

Flexichannel et le contrôle partitionné

Lorsque le contrôle partitionné est activé, un nouvel état flexi, « partitionné » (partitioned) est disponible sous forme de touche programmable. Une fois cet état activé, l'état flexi est limité aux circuits définis dans la partition en cours. Cette peut être modifiée plus avant en utilisant les autres états flexi.

A : Annexe A

Utilitaire de configuration Eos

Présentation générale

Cette annexe traite de l'utilitaire de configuration de l'Eos (ECU) et de son utilisation. Il s'agit d'un élément du système de contrôle d'éclairage Eos, il permet de configurer le système et d'effectuer les fonctions de base de test de niveau. Les présentes instructions expliquent comment utiliser cet utilitaire mais elles ne précisent pas les changements à effectuer, car ces derniers dépendent de vos préférences et peuvent changer varier suivant vos besoins.

Ce que fait l'utilitaire

Voici une courte liste de certaines des actions pouvant être réalisées à partir de l'ECU.

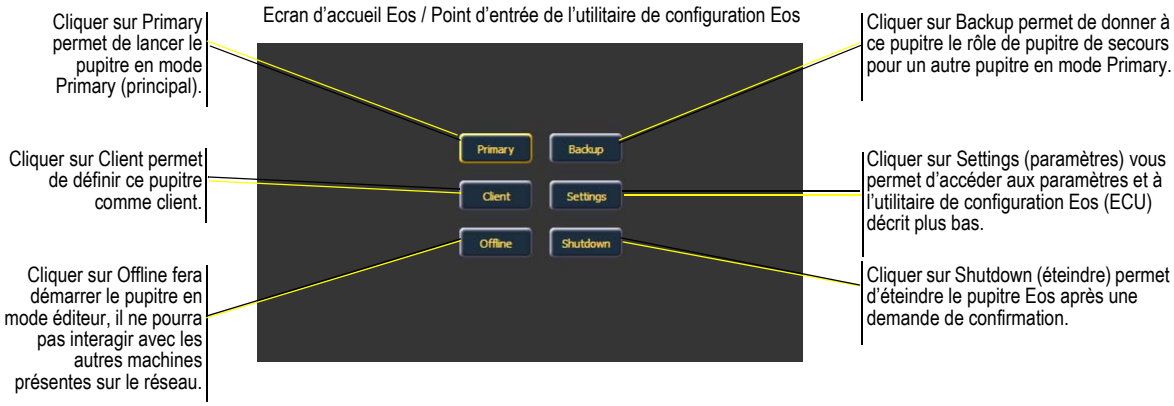
- Configurer l'adresse IP du pupitre
- Configurer les services pour fournir des adresses IP à d'autres appareils
- Configurer le positionnement du moniteur logique pour le faire correspondre aux moniteurs physiques
- Régler la date, l'heure et le fuseau horaire
- Changer la langue du système
- Changer la disposition du clavier alphanumérique
- Choisir de faire démarrer le pupitre en mode Primary (principal), Client, Backup (secours) ou Offline (éditeur)
- Effectuer un test simple de réponse de touche et de molette
- Calibrer les écrans tactiles
- Configurer les moniteurs externes
- Mettre à jour le logiciel
- Sauvegarder les fichiers de journal
- Nettoyer le système en profondeur
- Utilisation du gestionnaire de fichiers

Référence pour l'utilitaire de configuration Eos

Avec un clavier externe relié à votre pupitre Eos, vous pouvez forcer le démarrage du pupitre sur l'utilitaire au lieu de l'application principale du pupitre. Pendant la phase de démarrage, un compte à rebours apparaît juste en dessous du logo Eos. Vous aurez alors 5 secondes pour maintenir les touches « e », « o » et « s » enfoncées simultanément sur le clavier externe.

Vous pouvez également accéder à l'ECU à partir de l'application Eos en sélectionnant **Navigateur>Quitter Eos**.

Ecran de démarrage


Ecran d'accueil Eos / Point d'entrée de l'utilitaire de configuration Eos
Cliquer sur Primary permet de lancer le pupitre en mode Primary (principal).
Cliquer sur Client permet de définir ce pupitre comme client.
Cliquer sur Offline fera démarrer le pupitre en mode éditeur, il ne pourra pas interagir avec les autres machines présentes sur le réseau.
Primary
Backup
Client
Settings
Offline
Shutdown
Cliquer sur Backup permet de donner à ce pupitre le rôle de pupitre de secours pour un autre pupitre en mode Primary.
Cliquer sur Settings (paramètres) vous permet d'accéder aux paramètres et à l'utilitaire de configuration Eos (ECU) décrit plus bas.
Cliquer sur Shutdown (éteindre) permet d'éteindre le pupitre Eos après une demande de confirmation.

Voici l'écran de démarrage de l'utilitaire. A partir de là, vous pouvez choisir de faire démarrer le pupitre dans l'un des différents modes proposés, modifier différents paramètres ou éteindre la console.

Principal

C'est le mode adapté à l'utilisation d'un seul pupitre sur un réseau. Dans un système à plusieurs pupitres, le pupitre principal est le pupitre avec lequel les pupitres clients se synchronisent, ce qui en fait la source de toutes les informations qu'un pupitre client ou de secours peut voir sur le réseau.

Le mode Principal peut être exécuté sur les pupitres Eos, Ion et sur les RPU (Unité Processeur Déportée).

Client

Une machine configurée en mode client peut faire office de commande à distance ou de station vidéo à distance pour un système donné. Une machine client ne peut pas agir directement sur le système d'éclairage. Seule une machine principale ou de secours peut le faire.

L'ID utilisateur détermine une certaine interaction entre le client et les autres machines. Si le client et le pupitre principal possèdent le même ID utilisateur, ils fonctionneront comme une seule et même machine. S'ils possèdent des ID client différents, ils auront des lignes de commande séparées.

Le mode client peut être exécuté sur les machines Eos, Ion, RPU, RVI et sur les ordinateurs dotés du dongle client.

Backup (Secours)

Le mode Backup nécessite la présence d'un pupitre principal (Primary) en ligne pour s'y synchroniser. Si c'est le cas, un pupitre de secours récupère toutes les données de spectacle pour pouvoir les utiliser si il est amené à prendre le contrôle du système d'éclairage.

La principale différence entre les modes Backup et Client est ce qui se passe en cas problème sur la machine principale. Le pupitre de secours vous demandera automatiquement si vous souhaitez qu'il prenne le contrôle en tant que maître du système ou si vous souhaitez résoudre le problème.

L'ID utilisateur détermine une certaine interaction entre le pupitre de secours et le pupitre principal. Si les deux pupitres possèdent le même ID utilisateur, ils partageront la même ligne de commande. S'ils possèdent des ID utilisateur différents, ils auront des lignes de commande séparées.

Le mode Backup peut être exécuté sur les pupitres Eos et sur les RPU (Unité Processeur Déportée) Eos. Pour plus de renseignements sur les systèmes de secours Eos, voir *Multi pupitre et pupitre de secours synchronisé, page 313*.

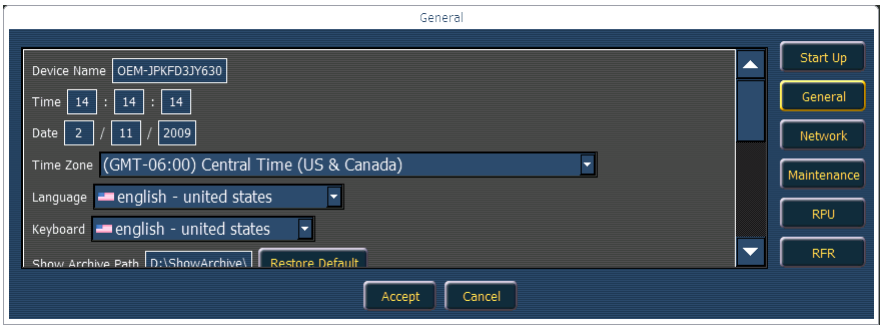
Offline (Editeur)

Le mode Editeur met le logiciel dans un état sans activité réseau, sans contrôle, sans connexion avec les autres pupitres ou machines raccordées au réseau.

Ce mode est principalement destiné à l'édition hors ligne d'un fichier de spectacle.

Le mode Editeur peut être exécuté sur les pupitres Eos, les RPU Eos, les RVI et les ordinateurs de bureau ou portables.

Paramètres généraux



Lorsque vous cliquez sur un champ pour en modifier le contenu, un clavier adapté à la situation (pavé numérique uniquement ou clavier complet) apparaît pour vous permettre d'effectuer une saisie même si vous n'avez pas de clavier relié au pupitre.

Si vous avez un clavier USB relié au pupitre, vous avez le choix entre les deux claviers pour effectuer votre saisie.

Nom de la machine (Device Name)

Ceci indique le nom employé par le pupitre Eos pour s'identifier par rapport aux autres machines présentes sur le réseau. Vous pouvez par exemple l'appeler pupitre de régie, ou pupitre de scène, etc.

Time (heure)

Il s'agit de l'heure utilisée par le pupitre. Vous pouvez la régler manuellement (saisie directe) ou par l'intermédiaire d'un service SNTP (Simple Network Time Protocol). Reportez-vous à la section *Paramètres réseau, page 305* pour de plus amples informations.

L'heure est affichée au format 24 heures sous la forme HH : MM : SS.

Date

Il s'agit de la date utilisée par le pupitre. Vous pouvez la régler manuellement (saisie directe) ou par l'intermédiaire d'un service SNTP (Simple Network Time Protocol). Reportez-vous à la section *Paramètres réseau, page 305* pour de plus amples informations.

La date est affichée sous la forme JJ / MM / AAAA.

Fuseau horaire (Time Zone)

Il s'agit du fuseau horaire utilisé par le pupitre. Il se définit par rapport à l'heure du méridien de Greenwich (GMT). Chaque élément de la liste déroulante indique le décalage, le nom du fuseau horaire et quelques grandes villes appartenant à ce fuseau horaire.

Language (Langue)

Vous permet de sélectionner la langue de l'affichage d'Eos. Les langues disponibles sont l'anglais, l'allemand, le français, l'espagnol, le turc, l'italien, le russe, le japonais et le chinois.

Keyboard (Clavier)

Permet de sélectionner la langue du clavier alphanumérique intégré à Eos. Les options disponibles sont anglais, allemand, italien, suisse, norvégien, turc, tchèque et russe.

Afficher l'écran d'accueil (Show Welcome Screen)

Lorsque cette case est cochée, le pupitre lance toujours l'utilitaire de configuration au démarrage au lieu de lancer directement l'application Eos principale.

Backup Auto Switch

Permet de basculer automatiquement sur le pupitre de secours si le pupitre principal est hors ligne.

Show Archive Path (Chemin d'accès pour l'enregistrement des spectacles)

Il s'agit du chemin d'accès par défaut pour l'enregistrement des fichiers de spectacle. Le chemin d'accès complet doit être indiqué au format Windows. Le dossier par défaut est un dossier sur le disque C:.

Si vous décidez de modifier ce paramètre, il est recommandé de conserver un dossier sur le disque C:. Ceci permet de protéger vos fichiers lors des mises à jour comportant une restauration du disque C:.

Share Show Archive (Partager les archives de spectacle)

En cochant cette case, vous pourrez partager le dossier d'archivage des spectacles du pupitre avec un autre pupitre ou un ordinateur.

Latitude

Vous permet de sélectionner la latitude employée par le pupitre.

Longitude

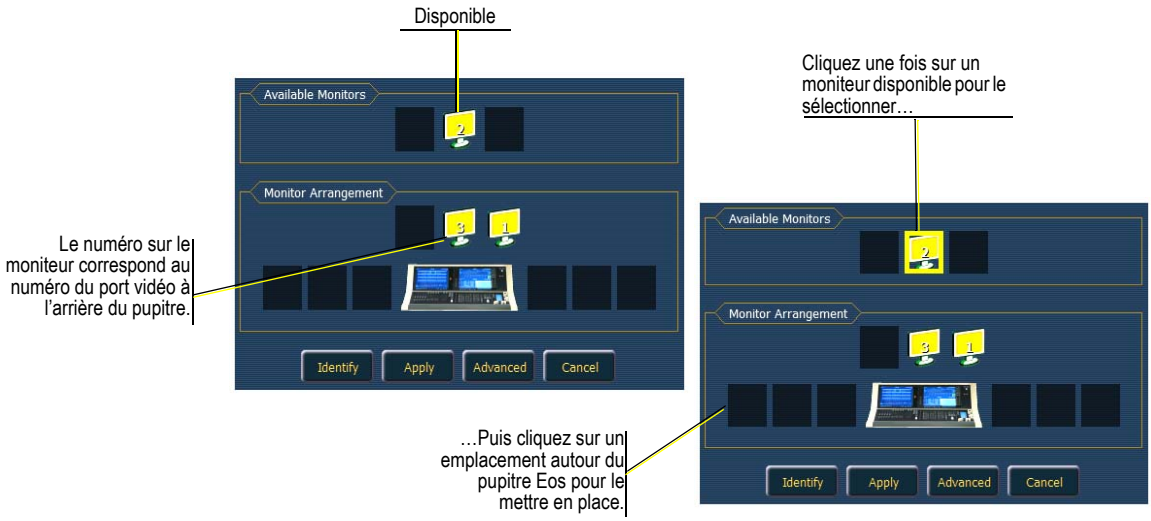
Vous permet de sélectionner la longitude employée par le pupitre.

Calibrate Touchscreens (Calibrage des écrans tactiles)

Ceci lance un utilitaire de calibrage des écrans tactiles pour vous guider tout au long du processus de recalibrage des écrans tactiles. Cette opération s'avère nécessaire lorsque le pointeur est constamment décalé par rapport à l'endroit où vous touchez l'écran.

Chaque écran est calibré indépendamment.

Disposition des moniteurs externes


Disponible
Available Monitors
Monitor Arrangement
Identify
Apply
Advanced
Cancel
Le numéro sur le moniteur correspond au numéro du port vidéo à l'arrière du pupitre.
Cliquez une fois sur un moniteur disponible pour le sélectionner…
…Puis cliquez sur un emplacement autour du pupitre Eos pour le mettre en place.

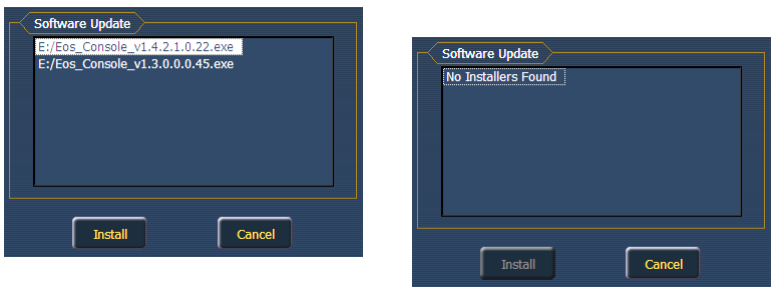
Les moniteurs externes doivent être positionnés de façon logique autour du pupitre. Ceci conditionne la manière et l'endroit où le pointeur passe d'un écran/moniteur à un autre. En général, il est préférable de faire correspondre la position logique d'un écran avec sa position physique.

Cliquez sur le bouton Identify (Identifier) pour afficher les numéros des ports vidéo auxquels vos moniteurs physiques sont reliés pour confirmer leur disposition (elle devrait correspondre à cet écran de configuration).

{Apply} (appliquer) sauvegarde et met vos réglages en application.

{Cancel} (annuler) ferme l'utilitaire sans sauvegarder.

(Eos) Software Update (Mise à jour du logiciel)



Cette option permet de mettre à jour le logiciel du pupitre Eos. Cela n'affecte pas ni ne met à jour le logiciel des autres machines du réseau, comme une passerelle Net3.

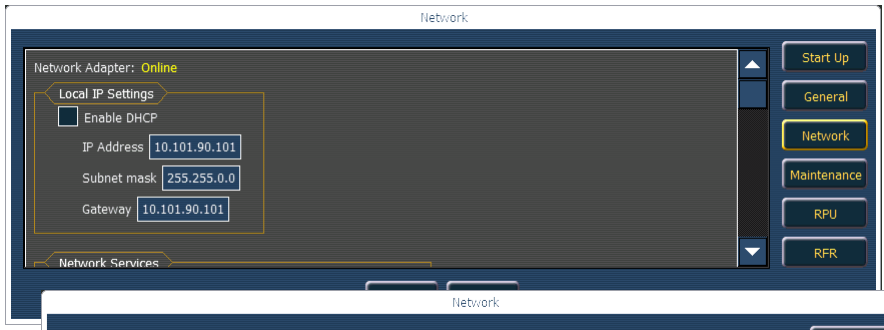
Lorsque vous cliquez sur **{Software Update}** (mise à jour du logiciel), le pupitre Eos recherche un support USB contenant un fichier de mise à jour pour le logiciel du pupitre Eos. Vous verrez à l'écran les noms des fichiers de mise à jour détectés sur le support USB. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez installer et cliquez sur le bouton **{Install}** (installer) ou sur **{Cancel}** (annuler).

Vous verrez également apparaître un message si aucune mise à jour du logiciel n'est détectée.

Paramètres réseau

Configuration IP du pupitre Eos

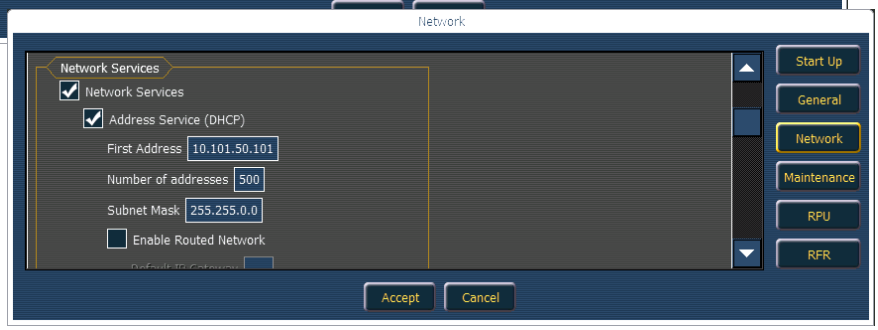
C'est ici que vous pouvez indiquer manuellement l'adresse IP à attribuer au pupitre ou la manière d'acquérir une adresse IP (dynamique via un serveur DHCP ou une adresse lien-local).



Configuration des services Net3

Ce sont les paramètres pour les services réseau fonctionnant sur votre pupitre Eos.

Si vous n'arrivez pas à les activer, c'est qu'ils ne sont pas installés sur votre pupitre.



Network Adapter (Adaptateur réseau)

Ceci indique si l'adaptateur réseau est « online » (configuré, connecté au réseau et opérationnel). Il sera indiqué comme « offline » si l'une de ces conditions n'est pas remplie.

Protocols (protocoles)

Ceci permet de sélectionner les protocoles disponibles en sortie sur le pupitre et les protocoles inclus par défaut.

ACN Priority (priorité ACN)

Ceci permet de configurer la priorité de contrôle pour les données ACN à partir de ce pupitre. La plage valide pour ce paramètre va de 1 (le plus bas) à 200 (le plus haut). C'est l'inverse par rapport à ETCNet2.

ETCNet2 Priority (priorité ETCNet2)

Ceci permet de configurer la priorité de contrôle pour les données ETCNet2 à partir de ce pupitre. La plage valide pour ce paramètre va de 20 (le plus bas) à 1 (le plus haut). C'est l'inverse par rapport à ACN.

Local DMX (DMX local)

Ceci permet une sortie DMX sur les ports locaux d'un pupitre Ion.

Avab UDP

Ceci permet de configurer le sous-réseau pour les données Avab UDP à partir de ce pupitre. La plage valide pour ce paramètre est 0-9.

ArtNet

Ceci permet de configurer le sous-réseau pour les données ArtNet à partir de ce pupitre. La plage valide pour ce paramètre est 0-15.

Enable Output in Offline Mode (Permettre une sortie en mode hors ligne)

Cocher cette case permet d'avoir une sortie en mode hors ligne pour une utilisation avec un programme de visualisation.

Net3 Settings (Paramètres Net3)

Tous les paramètres de cette section nécessitent un redémarrage du pupitre pour être pris en compte. Si cette section est grisée ou si vous ne pouvez pas modifier ces paramètres, c'est que les services Net3 ne sont pas installés sur votre pupitre.

Enable Net3 Services (activer les services Net3)

Les services Net3 sont une suite de services offrant le support d'infrastructure pour un réseau Net3/ACN. Ces services consistent en un serveur d'adressage IP dynamique, un serveur de synchronisation horaire et un serveur de fichiers. Chacun de ces services est décrit ci-dessous.

Décocher cette case permet de désactiver tous les services Net3. Le fait de cocher la case active uniquement les services sélectionnés.

Enable Address Server (Activer le serveur d'adressage)

Les services Net3 utilisent un serveur d'adressage DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). DHCP est un protocole TCP/IP attribuant de façon dynamique une adresse IP à toute machine du réseau qui en demande une.

C'est un petit serveur DHCP destiné à être utilisé sur les réseaux sans routage. Il ne peut pas fournir d'adresses IP derrière un routeur.

ATTENTION : *Il ne devrait y avoir qu'un seul serveur DHCP actif sur un réseau donné. Il est possible de lancer plusieurs serveurs DHCP sur un même réseau (rien n'est intégré aux serveurs DHCP pour éviter que cela n'arrive). Cela rend le réseau instable et peut provoquer des erreurs de communication.*

Cocher cette case permet de lancer le serveur DHCP sur le pupitre Eos. Il se basera sur les paramètres ci-dessous pour déterminer quelles adresses IP attribuer.

- ***IP Address Pool (pool d'adresses IP)*** - Ceci permet de fixer l'adresse de départ de la plage d'adresses IP émise par le serveur DHCP.
- ***Pool Size (étendue du pool)*** - Ceci définit le nombre d'adresses IP émises par le serveur DHCP. Avec un réglage de 500, le serveur fournit des adresses IP aux 500 premières machines qui en demandent une.
- ***Subnet Mask (masque de sous-réseau)*** - Ceci définit l'étendue du réseau logique par rapport à l'adresse de la machine. Par défaut, les machines ETC sont réglées sur 255.255.000.000 (classe B). Il s'agit du masque de sous-réseau fourni par le serveur DHCP aux machines du réseau.
- ***Gateway IP (adresse passerelle)*** - Ceci permet de définir l'adresse IP d'un routeur s'il y en a un sur votre réseau. Il s'agit de l'adresse passerelle que le serveur DHCP enverra aux machines du réseau.
  Si vous êtes sur un réseau non segmenté ou sans routage, l'adresse passerelle devrait correspondre à l'adresse IP de la machine. Afin de pouvoir configurer ce serveur DHCP de façon à ce qu'il fournisse des adresses passerelle correspondantes, **cette adresse passerelle doit correspondre à l'adresse indiquée au champ IP Address Pool (pool d'adresses IP)**. Le serveur DHCP pourra alors fournir une adresse passerelle correspondant à l'adresse IP.

Enable SNTP Time Server (activer le serveur de synchronisation horaire SNTP)

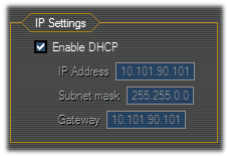
Cocher cette case permet de démarrer le service SNTP (Simple Network Time Protocol). Vous pouvez choisir si le service doit fonctionner en tant que client (recevant les messages horaires) ou en tant que serveur (émettant les messages horaires) au cours du processus d'installation.

Enable TFTP Server (activer le serveur TFTP)

Cocher cette case permet de démarrer le serveur TFTP (Trivial File Transfer Protocol).

- ***Root Path*** - Ceci permet de choisir le dossier contenant les fichiers à mettre à disposition par le biais du serveur TFTP. Le chemin d'accès doit être complet, avec la lettre du disque. Exemple : C:\etc\nodesbin

Eos IP Settings (Paramètres IP Eos)



Si DHCP est sélectionné, les données concernant l'adresse IP en cours d'utilisation sont affichées.

Ce sont les paramètres qui déterminent la *méthode* d'obtention d'une adresse IP et/ou les données *réelles* relatives à l'adresse IP utilisées par l'Eos pour communiquer sur le réseau.

Enable DHCP (activer le DHCP)

Cocher cette case configure l'Eos de manière à ce qu'il aille chercher son adresse IP de façon dynamique auprès d'un serveur DHCP. Au cours de sa phase de démarrage, le pupitre demande au serveur DHCP de lui attribuer une adresse IP. S'il obtient une réponse, il utilisera l'adresse IP qui lui sera attribuée.

S'il n'y a pas de serveur DHCP disponible, l'Eos utilise par défaut une adresse IP lien-local qu'il aura lui-même générée dans la plage 169.254.x.y. L'adresse IP utilisée par l'Eos dans cette configuration peut être changée de façon dynamique au besoin. Un changement de ce type devrait avoir lieu uniquement en cas de modification de la configuration du réseau ou de conflit d'adresse IP.

En cas d'activation ou de désactivation du paramètre DHCP, l'Eos devra redémarrer pour prendre en compte la nouvelle configuration.

Remarque : *Vous ne pouvez pas configurer l'Eos pour qu'il reçoive une adresse IP via un serveur DHCP tout en faisant office de serveur DHCP. Il peut soit envoyer des adresses dynamiques, soit en recevoir, mais pas les deux en même temps.*

IP Adress (Adresse IP)

Si DHCP est **désactivé**, vous pouvez définir l'adresse IP de l'Eos ici. C'est une adresse IP fixe qui restera la même à moins d'être changée par l'utilisateur. L'adresse IP par défaut de l'Eos est 10.101.90.101.

Si DHCP est **activé**, ce champ affichera l'adresse IP utilisée par le pupitre (qu'elle soit fournie par un serveur DHCP ou que ce soit une adresse lien-local générée automatiquement).

Subnet Mask (Masque de sous-réseau)

Si DHCP est **désactivé**, c'est ici que vous pouvez définir le masque de sous-réseau pour l'Eos. C'est un paramètre fixe qui restera le même à moins d'être changé par l'utilisateur. Le masque de sous-réseau par défaut pour l'Eos est 255.255.0.0.

Si DHCP est **activé**, ce champ affichera le masque de sous-réseau utilisé par le pupitre (qu'il soit fournie par un serveur DHCP ou que ce soit une adresse lien-local générée automatiquement).

Gateway (Passerelle)

Si DHCP est **désactivé**, c'est ici que vous pouvez définir l'adresse passerelle de l'Eos. C'est une adresse passerelle fixe qui restera la même à moins d'être changée par l'utilisateur. La passerelle par défaut sur l'Eos est 10.101.90.101.

Si DHCP est **activé**, ce champ affichera l'adresse passerelle utilisée par le pupitre (qu'elle soit fournie par un serveur DHCP ou que ce soit une adresse lien-local générée automatiquement).

Fonctions avancées

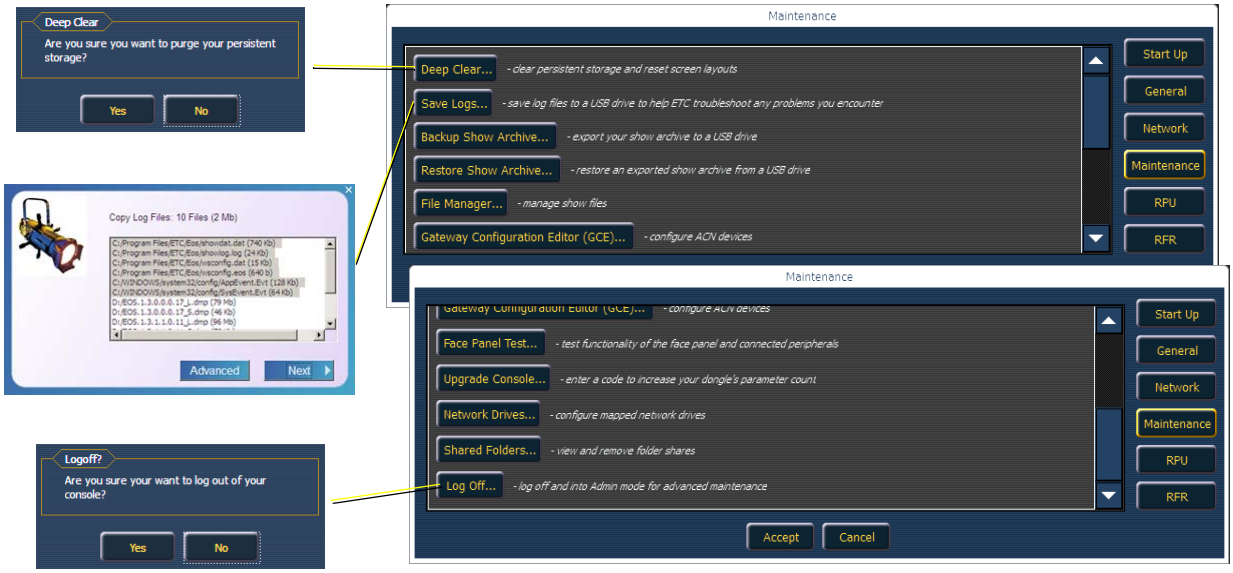
Enable Sensor Feedback (Activer retour Sensor)

Le fait de cocher cette case permet à l'Eos de recevoir des retours d'un rack Sensor+ par le biais du réseau. Cette option est activée (enabled) par défaut. Reportez-vous à la section *A propos de l'adresse, page 263* pour de plus amples informations.

Enable RDM (activer RDM)

Le fait de cocher cette case permet à l'Eos d'exploiter les fonctionnalités RDM, notamment l'exploration de devices. Voir *Ecran et configuration de {Patch}, page 74* et *A propos de l'adresse, page 263*.

Maintenance et diagnostics


Deep Clear
Are you sure you want to purge your persistent storage?
Yes
No
Copy Log Files: 10 Files (2 Mb)
Advanced
Next
Logoff?
Are you sure your want to log out of your console?
Yes
No
Maintenance
Deep Clear... - clear persistent storage and reset screen layouts
Save Logs... - save log files to a USB drive to help ETC troubleshoot any problems you encounter
Backup Show Archive... - export your show archive to a USB drive
Restore Show Archive... - restore an exported show archive from a USB drive
File Manager... - manage show files
Gateway Configuration Editor (GCE)... - configure ACN devices
Start Up
General
Network
Maintenance
RPU
RFR
Maintenance
Face Panel Test... - test functionality of the face panel and connected peripherals
Upgrade Console... - enter a code to increase your dongle's parameter count
Network Drives... - configure mapped network drives
Shared Folders... - view and remove folder shares
Log Off... - log off and into Admin mode for advanced maintenance
Accept
Cancel
Start Up
General
Network
Maintenance
RPU
RFR

Deep Clear (Nettoyage en profondeur)

Les fonctions **{Deep Clear...}** fonctionnent d'une manière comparable à l'option « Nouveau » dans le menu Fichier, ou « Réinitialiser le système » dans le menu Annuler (ils se trouvent tous les deux dans le navigateur). Un nettoyage en profondeur a lieu à chaque installation d'un nouveau logiciel. Il peut parfois être utile d'effectuer un nettoyage en profondeur entre les mises à jour.

L'avantage d'un nettoyage en profondeur est que vous pouvez supprimer toutes les données du pupitre avant de recharger l'état actuel du pupitre au démarrage. C'est très utile lorsque vous intégrez un nouveau pupitre au réseau et que vous ne voulez pas qu'il prenne directement le contrôle du système, ou encore si vous avez affaire à un fichier de spectacle corrompu qui pose problème au démarrage.

Il est intéressant de noter que le nettoyage en profondeur (tout comme Réinitialiser le système et **Fichier>Nouveau**) ne réinitialise aucun paramètre de l'utilitaire de configuration de l'Eos (ECU), comme par exemple son mode de fonctionnement ou ses paramètres d'adresse IP. Tous les éléments de l'ECU restent tels qu'ils ont été configurés la dernière fois.

Save Logs... (Sauvegarder les journaux)

Un clic sur le bouton **{Save Logs...}** entraîne l'apparition d'une boîte de dialogue vous demandant de sauvegarder les fichiers journaux du pupitre pour des raisons de sécurité/dépannage. Vous avez la possibilité de sélectionner/désélectionner les fichiers de votre choix dans la liste des fichiers à sauvegarder. En cliquant sur le bouton **{Advanced} (avancé)**, vous pouvez sélectionner ou désélectionner n'importe lequel des fichiers à sauvegarder.

En cliquant sur **{Next} (suivant)** vous verrez apparaître un menu déroulant permettant de sélectionner la cible de l'export parmi des supports amovibles inscriptibles comme une clé USB.

Si vous rencontrez des problèmes d'ordre logiciel que nous n'arrivons pas à reproduire, l'envoi de ces fichiers journaux aux services techniques ETC (voir *Aide des services techniques ETC, page 3*) peut nous aider à identifier le problème. Etant donné que ces fichiers sont assez volumineux, sauf indication contraire, le fichier à envoyer est un fichier .SMDP.

Backup Show Archive (Sauvegarder l'archive de spectacle)

{Backup Show Archive...} (Sauvegarder l'archive de spectacle) vous permet de sauvegarder la dernière version de chaque fichier de spectacle, ou toutes les versions de chaque fichier sur un disque USB.

Restore Show Archive (restaurer une archive de spectacle)

{Restore Show Archive...} (restaurer une archive de spectacle) vous permet de restaurer des fichiers de spectacle à partir d'un disque USB.

File Manager (Gestionnaire de fichiers)

{File Manager} (gestionnaire de fichiers) vous permet de gérer les fichiers de spectacle. Vous pouvez créer et supprimer de nouveaux dossiers, déplacer et copier des fichiers entre le pupitre et des disques ou clés USB.

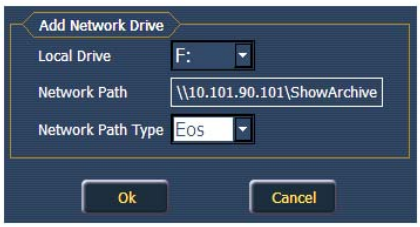
Upgrade Console (mettre à niveau le pupitre)

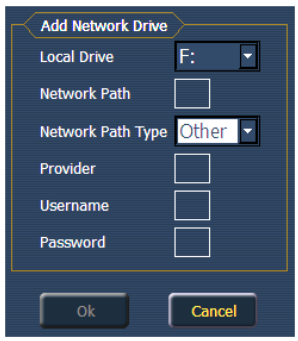
{Upgrade Console...} (mettre à niveau le pupitre) permet de mettre à niveau les sorties du pupitre.

Network Drives (Disques réseau)

{Network Drives...} (disques réseau) vous permet de sélectionner un support de stockage des fichiers de spectacle sur un autre pupitre ou ordinateur. Après avoir configuré cet emplacement, celui-ci apparaîtra dans les boîtes de dialogue pour sauvegarder et ouvrir un fichier dans l'Eos.

Dans la boîte de dialogue **{Network Drives...} (disques réseau)**, un bouton **{Add} (ajouter)** permet de créer un nouveau disque réseau. Dans la boîte de dialogue Ajouter un disque réseau, vous pouvez sélectionner la lettre du disque, le chemin réseau de type \\adresseIP\archive ou \\nomdudisque\archive, et le type de chemin réseau, qui peut être Eos, Ion ou autre. Si vous avez sélectionné Autre (Other), vous disposerez de champs supplémentaires pour le fournisseur (Provider), le nom d'utilisateur (Username) et le mot de passe (Password).





Shared Folders (dossiers partagés)

{Shared Folders...} (dossiers partagés) vous permet de voir si des dossiers sont actuellement partagés par le pupitre. Vous pouvez sélectionner le dossier et cliquer sur **{Don't Share} (ne pas partager)** si vous ne souhaitez plus partager ce dossier. En sélectionnant **{Don't Share} (ne pas partager)** ici, vous décocherez également la case Share Show Archive (Partager les archives de spectacle) dans l'onglet Général.

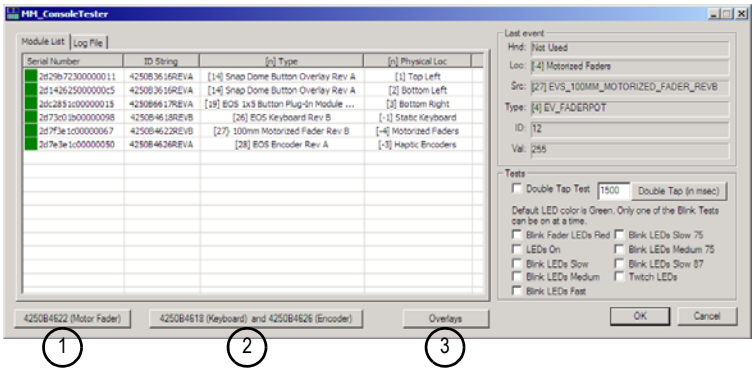
Log Off (déconnexion)

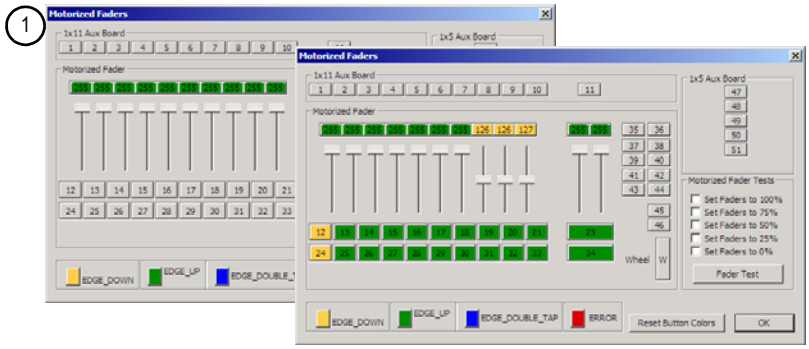
Ceci entraîne la déconnexion de l'utilisateur en cours.

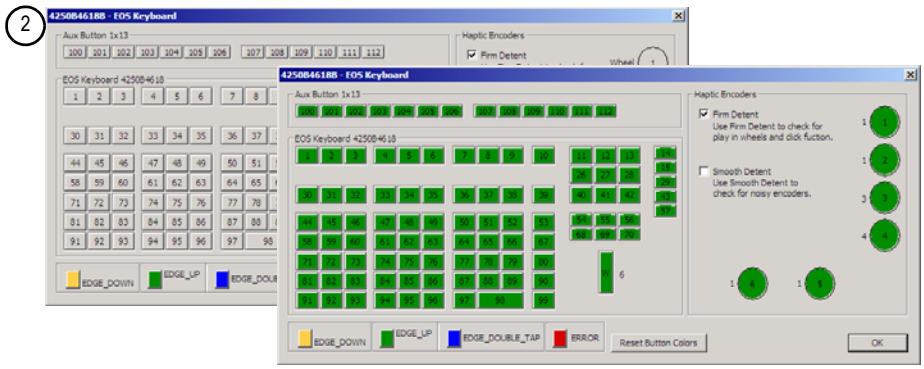
Face Panel Test... (test de la face avant)

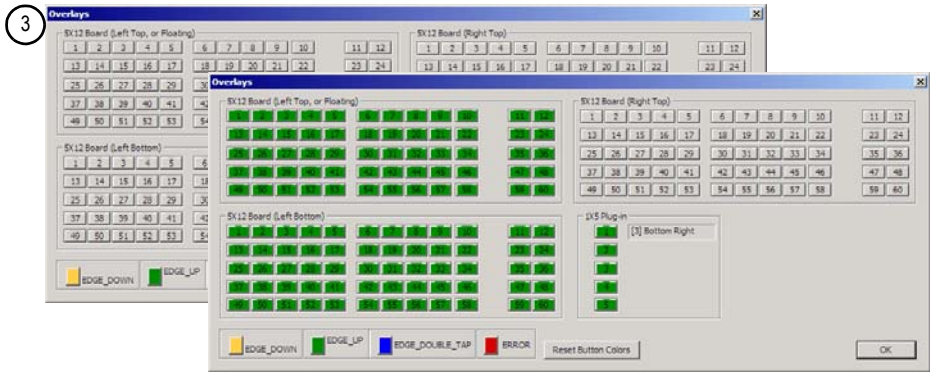
Le test de la face avant offre une manière de vérifier le bon fonctionnement de toutes les touches, molettes et de tous les curseurs du pupitre Eos. Les écrans sont très simples. Pour les diagnostics de terrain, vous ne devriez pas avoir besoin de plus que les trois principales sections de : potentiomètres motorisés, clavier et extensions Eos (à condition que vous ayez les modules de touches (extensions) correspondant aux dimensions des écrans tactiles).

Actionnez toutes les touches et vérifiez qu'elles apparaissent toutes sur l'écran de diagnostic.









A : Annexe B

Multi pupitre et pupitre de secours synchronisé

Présentation générale

Cette annexe décrit les procédures nécessaires pour utiliser plusieurs machines de contrôle Eos (comme un pupitre Eos, un pupitre Ion, une Unité Processeur Déportée (RPU), une Interface de Déport Vidéo (RVI), ou un PC avec un dongle client) simultanément sur un même réseau. Elle décrit la disposition, la configuration et le comportement nécessaires dans un scénario à plusieurs pupitres Eos.

La fonction multi pupitre de l'Eos est également utilisée pour fournir un système de secours synchronisé pour vos spectacles sur un réseau à plusieurs pupitres Eos.

Définition des termes utilisés

Veuillez vous familiariser avec les termes suivants avant de mettre en place un système multi pupitre.

Remarque : Les pupitres Eos, pupitres Ion, RVI, RPU ou un PC utilisant Eos avec un dongle client peuvent tous être considérés comme des machines actives sur un réseau Eos. Pour simplifier, toutes ces options seront désignées par le terme Eos dans les descriptions suivantes.

- **Principal (Primary)** - Quand un Eos est configuré comme machine principale, les autres Eos peuvent s'y connecter et se synchroniser avec lui. Si vous utilisez une machine de secours, l'Eos principal lui servira de référence. Seuls les pupitres Eos/Ion et les RPU peuvent être configurés comme machine principale. Par défaut, tous les pupitres Eos démarrent en mode principal.
- **Backup (secours)** - C'est l'Eos capable de prendre le contrôle du système en cas de panne de la machine principale. Une machine de secours vous permet de saisir des données et de diriger votre spectacle. Il ne peut y avoir qu'une seule machine de secours sur un réseau Eos, et vous devez préciser à quelle machine principale elle se réfère. Seuls les pupitres Eos/Ion et les RPU peuvent être configurés comme machine de secours.
- **Client** - Tout Eos connecté au réseau sans être principal ou de secours. Les données client sont envoyées et reçus par l'intermédiaire du réseau, les clients se synchronisent avec une machine principale donnée.
- **Editeur (Offline)** - Tout contrôleur Eos qui n'est pas connecté au réseau Eos. Les changements appliqués aux conduites sur un Eos hors ligne n'affectent pas le réseau Eos ni le système d'éclairage.
- **Master (maître)** - L'Eos qui envoie réellement les données de contrôle au système d'éclairage est la machine maître. Dans la plupart des cas, il s'agit également de la machine principale. En cas de panne d'une machine principale et de prise de contrôle par une machine de secours, la machine de secours devient également maître.

- **Tracking (suivi)** - Tout pupitre synchronisé avec un pupitre maître fait du suivi. Une fois que le pupitre de secours prend le contrôle, il devient maître et ne fait plus de suivi.
- **Utilisateur** - Un utilisateur est un Eos défini par un ID utilisateur. S'il possède un ID utilisateur unique, l'Eos fonctionnera séparément des autres machines Eos du réseau mais continuera le suivi des conduites. S'il partage un ID utilisateur avec d'autres machines, l'Eos se synchronisera avec les ID identiques. Voir *ID utilisateur et fonctionnalités multi pupitres, page 316*.
- **Système** - Un Eos principal, un Eos de secours, et, éventuellement, plusieurs clients synchronisés entre eux.

Configuration multi pupitre

Lors de l'utilisation de plusieurs pupitres Eos sur le réseau, il est recommandé de reconfigurer certains paramètres de vos machines Eos pour assurer un fonctionnement optimal.

Remarque : Il est recommandé d'effectuer les changements suivants **avant** de raccorder vos machines Eos au réseau. Une fois les changements terminés, raccordez la/les machine(s) au réseau et redémarrez-la/les.

Définir la machine principale

Par défaut, tous les pupitres Eos démarrent en mode principal. Lorsque vous utilisez plusieurs machines Eos sur un même réseau, il ne devrait y avoir qu'une seule machine principale. Les autres machines doivent être configurées comme des machines de secours (une seule par système) ou des clients. Il ne peut pas y avoir plus de 12 Eos reliés à un même maître.

Pour modifier ce paramètre, vous devez quitter le logiciel Eos (**Browser (navigateur)>File (fichier)>Exit Eos (quitter Eos)**) puis configurer la machine Eos comme principale, secours ou client suivant les explications de l'annexe ECU (voir *Ecran de démarrage, page 300*).

Serveur DHCP

Un serveur DHCP fournit des adresses IP aux machines du réseau. Une seule machine Eos (généralement la principale) du réseau est nécessaire pour le faire correctement. Vous devriez donc désactiver le serveur DHCP sur toutes les machines Eos, sauf sur la machine principale.

Pour désactiver le serveur DHCP sur votre machine Eos, voir *Eos IP Settings (Paramètres IP Eos), page 307*.

Changer de nom de machine

Pour facilement identifier votre Eos sur le réseau, vous pouvez lui donner un nom de machine plus parlant (par exemple « principal régie » ou « secours fosse »). Pour cela, voir *Paramètres généraux, page 302*.

Backup Auto Switch

Permet de basculer automatiquement sur le pupitre de secours si le pupitre principal est hors ligne. Pour plus de détails, voir *Backup Auto Switch, page 303*.

Changer d'adresse IP

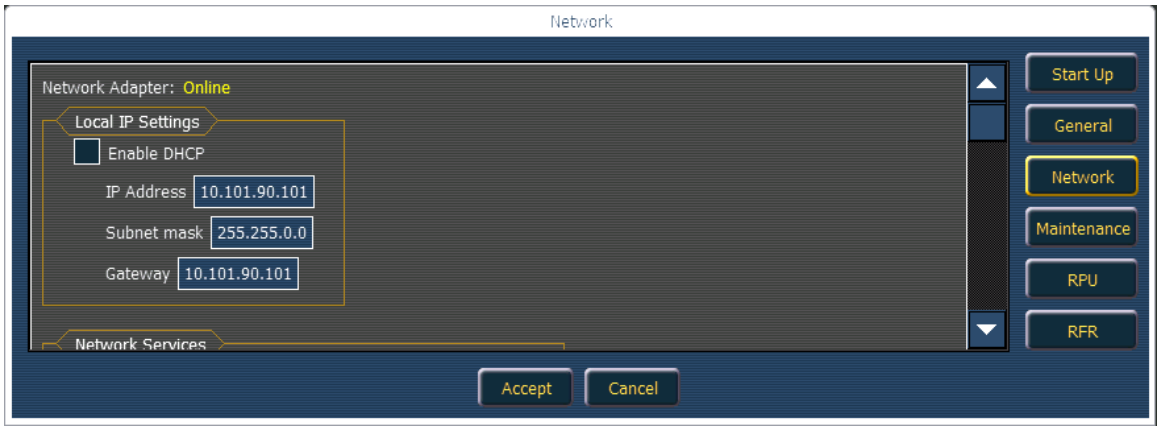
Par défaut, tous les pupitres Eos possèdent la même adresse IP fixe. Par défaut également, tous les RPU Eos possèdent la même adresse IP statique.

Adresse IP par défaut de pupitre Eos : **10.101.90.101**

Adresse IP par défaut de RPU Eos: **10.101.95.101**

Chaque machine Eos du réseau devrait avoir une adresse IP unique. Si vous utilisez plusieurs machines du même type (par exemple deux pupitres, ou deux RPU), vous devez modifier leur adresse IP fixe pour assurer un fonctionnement correct.

Le changement d'adresse IP se fait par l'intermédiaire de l'ECU (voir *Paramètres réseau, page 305*), sur la page **{Network} (réseau)**. Changez manuellement l'adresse IP de toutes les machines Eos qui ne sont pas maître en cliquant sur le champ d'adresse IP et en saisissant la nouvelle adresse à l'aide du clavier. Une fois terminé, appuyez sur **[Enter]**.



Remarque : Il est recommandé de modifier le dernier chiffre de l'adresse IP fixe en y ajoutant un pour chaque machine Eos supplémentaire sur le réseau. Ainsi, si l'adresse du maître se termine par « 101 », modifiez l'adresse de la machine de secours pour qu'elle se termine par « 102 », celle d'un client avec « 103 », et ainsi de suite.

ID utilisateur et fonctionnalités multi pupitres

Configurable dans le setup (voir *{Displays}, page 100*), l'ID utilisateur est un identifiant Eos pouvant être réglé de façon unique pour chaque machine Eos ou partagé entre plusieurs machines pour permettre le partage des données entre les pupitres. L'ID utilisateur peut être réglé entre 1 et 10.

Les machines dotées du même ID utilisateur pourront partager certaines données, ce que les machines possédant des ID utilisateur différents ne peuvent pas faire. Vous trouverez ci-dessous les différences dans les données multi pupitres selon l'ID utilisateur.

Données partagées entre les machines Eos possédant le même ID utilisateur

- Ligne de commande
- Circuits vides en direct
- Les circuits sélectionnés
- Filtres
- Mémoire sélectionnée
- Mode direct/aveugle
- Setup>paramètres de pupitre

Données spécifiques à chaque machine, indépendamment de l'ID utilisateur

- Page de curseur en cours
- Page de codeur en cours
- Focus sur les écrans sans ligne de commande
- Configuration d'écran (disposition, format, paramètres visibles, flexichannel)
- Pagination sans changer de cible ou de circuits sélectionnés

Données identiques entre toutes les machines Eos, indépendamment de leur ID utilisateur

- Tous les niveaux et éditions de scène
- Toutes les données enregistrées dans le fichier de spectacle
- Les contenus et l'avancement du registre, du submaster et du grandmaster

L'ID utilisateur par défaut pour toutes les machines Eos est 1. Vous pouvez modifier ce paramètre selon vos préférences pour autoriser ou restreindre le fonctionnement décrit plus haut.

Remarque : Une fois que vous avez terminé les modifications de configuration décrites ci-dessus, raccordez votre machine Eos au réseau et redémarrez-la.

Secours multi pupitre

Dans un système Eos, vous pouvez bénéficier d'un avantage supplémentaire, les conduites de secours. La machine de secours du système reçoit toutes les mises à jour de conduite et les niveaux de scène de manière à ce que, en cas de panne de la machine principale, la machine de secours puisse prendre le contrôle du système sans perte de données de spectacle ou du rendu en direct.

Secours synchronisé

Une fois que vous avez modifié les paramètres pour faciliter la mise en place d'un système multi pupitre sur le réseau, vous pouvez activer le secours synchronisé pour assurer la sécurité de la conduite.

Le secours synchronisé Eos est conçu de façon à ce que, en fonctionnement normal, le pupitre principal contrôle le système d'éclairage et tout pupitre configuré comme secours ou client se synchronise avec le pupitre principal. Les activités suivantes se synchronisent entre les pupitres dans un système de secours :

- Registre (Playback)
- Opérations d'enregistrement
- Données paramétrées manuellement
- Fichier de spectacle et conduite

Seules les pupitres Eos et Ion ou les RPU peuvent être configurés comme machine principale ou de secours.

Mise en place du secours synchronisé

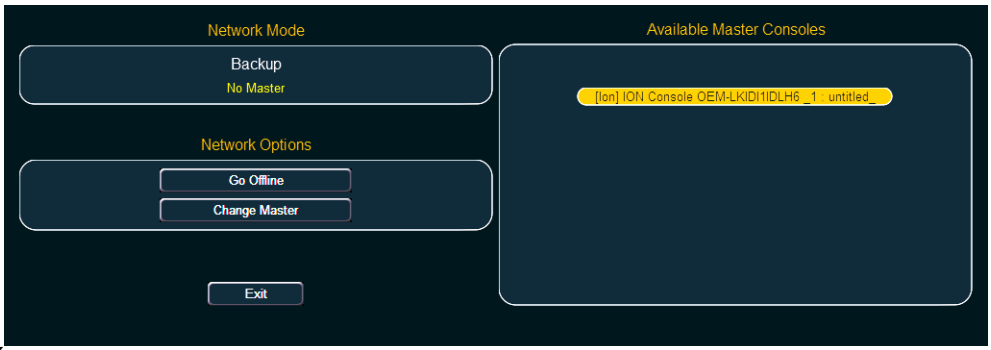
Pour pouvoir configurer une machine de secours, vous devez avoir au moins deux machines Eos (pupitres ou RPU) connectées au réseau. Une des deux doit être désignée comme machine principale et l'autre comme machine de secours.

Pour attribuer une machine de secours à une machine principale :

Étape 1: Quittez l'environnement Eos (**Browser (navigateur)>Exit Eos (quitter Eos)**) sur le pupitre que vous souhaitez configurer en pupitre de secours. Ceci entraîne l'apparition de l'écran d'accueil de l'ECU.

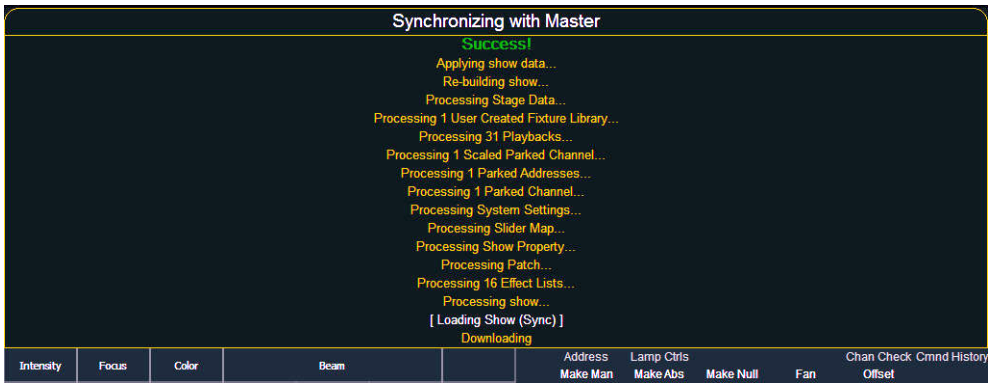
Appuyez ou cliquez sur le bouton **{Backup} (secours)** de l'écran d'accueil. Le pupitre lance alors le logiciel Eos, en mode secours cette fois. Eos essaie de se connecter à un pupitre maître. La CIA indiquera « Waiting for Master. (En attente d'un master) One moment please... » (Veuillez patienter).

Étape 2: Si la machine de secours ne réussit pas à se connecter, appuyez sur le bouton **{Troubleshoot} (dépannage)** de la CIA. Ceci ouvre l'écran de configuration réseau de la CIA.

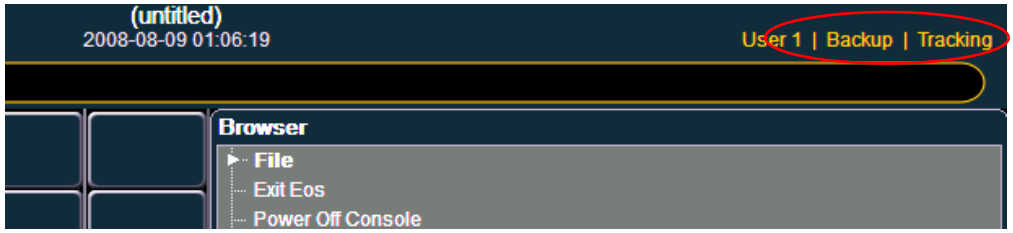


Étape 3: Sélectionnez un pupitre maître dans la liste de droite. Si aucun maître n'apparaît dans la liste, c'est qu'il n'y a pas de pupitre maître connecté au réseau.

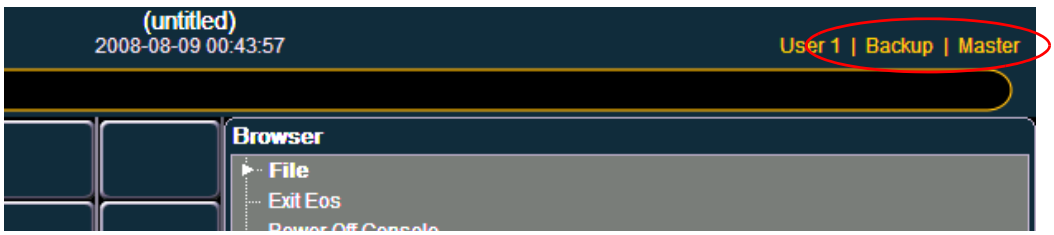
Étape 4: Appuyez sur **{Change Master} (changer de maître)**. L'Eos de secours se synchronisera avec le maître.



La CIA indiquera le statut en cours de la machine de secours.



Si la machine principale se trouve hors ligne pour une raison ou pour une autre, la machine de secours prend le contrôle en tant que machine maître dans le cas où l'option backup auto switch est activée, *Reportez-vous à la section « Backup Auto Switch », page 303.* Le seul effet notable sur la machine de secours est le changement de titre de la CIA, qui prend l'aspect suivant. Si l'option backup auto switch est désactivée, la machine de secours prévient l'utilisateur que la machine maître n'est plus disponible et lui demande si elle doit prendre le contrôle du système.



Si vous ouvrez l'écran **Network (réseau)>Configure (configurer)**, il aura changé pour prendre l'aspect suivant.

Votre machine de secours a pris le rôle de maître et contrôle désormais le système d'éclairage.

Remarque :

Si la machine principale revient en ligne, elle **ne reprend pas** le contrôle du système d'éclairage. La machine principale attendra d'être à nouveau configurée comme maître, et que la machine de secours lui soit à nouveau rattachée.

Si, à un moment donné, vous changez de maître, vous devrez rattacher individuellement chaque client au nouveau maître par l'intermédiaire de l'écran de configuration réseau.

Scénarios de secours

Pupitre et pupitre

Il est possible d'employer deux pupitres pour fournir une solution de secours. L'une ou l'autre machine peut être configurée comme machine principale, et l'autre comme machine de secours. En cas de panne du pupitre maître, le deuxième pupitre prend le contrôle avec la conduite intacte.

C'est un scénario très utile pour les applications à plusieurs utilisateurs en tournée.

RPU et pupitre

Un RPU et un pupitre peuvent être utilisés pour une solution de secours. Avec cette configuration, il est recommandé de définir le RPU comme machine principale et le pupitre comme machine de secours. Dans ce scénario, si le RPU se retrouve hors ligne, vous pourrez toujours profiter de toutes les fonctions de l'interface utilisateur du pupitre.

RPU et RPU

Deux RPU peuvent également faire fonction de machine principale et de machine de secours. Un système de sécurité de ce type peut supporter simultanément de nombreux pupitres clients, que vous pouvez allumer et éteindre selon vos besoins sans avoir à réinitialiser un maître différent à chaque fois.

Cette application est idéale pour les installations fixes nécessitant un secours synchronisé.

A : Annexe C

Unité Processeur Déportée (RPU)

Présentation générale

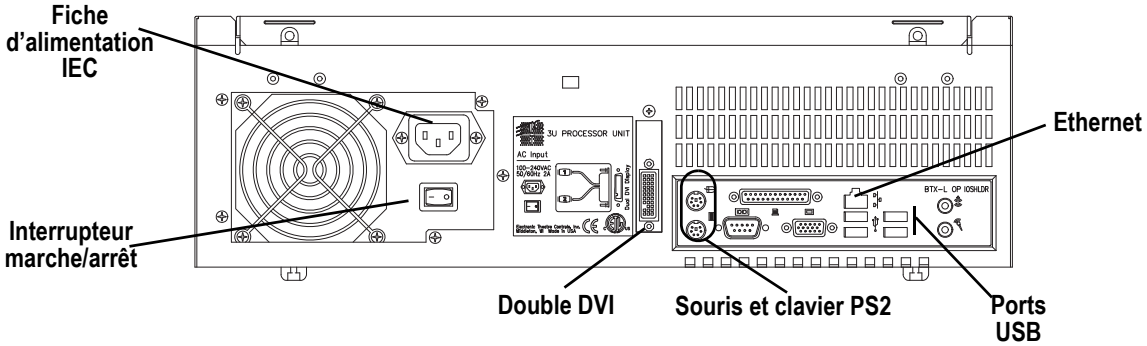
Ce guide décrit l'installation et la configuration de votre Eos™ Remote Processor Unit (RPU). L'Eos RPU peut être utilisé comme processeur principal, de secours ou client dans un système Eos (voir *Grande installation, page 21*). Il peut également être utilisé pour des applications de restitution indépendantes.

L'Eos RPU est fourni avec les éléments suivants :

- Unité Processeur Déportée
- Clavier USB
- Souris USB
- Kit boîtier rackable
- Câbles d'alimentation IEC pour différents types de prise
- Adaptateur vidéo double DVI (résolution d'écran de 1280x1024 nécessaire)
- Adaptateur DVI (mâle) VGA (femelle)
- CD de restauration Eos

Installation

Face arrière

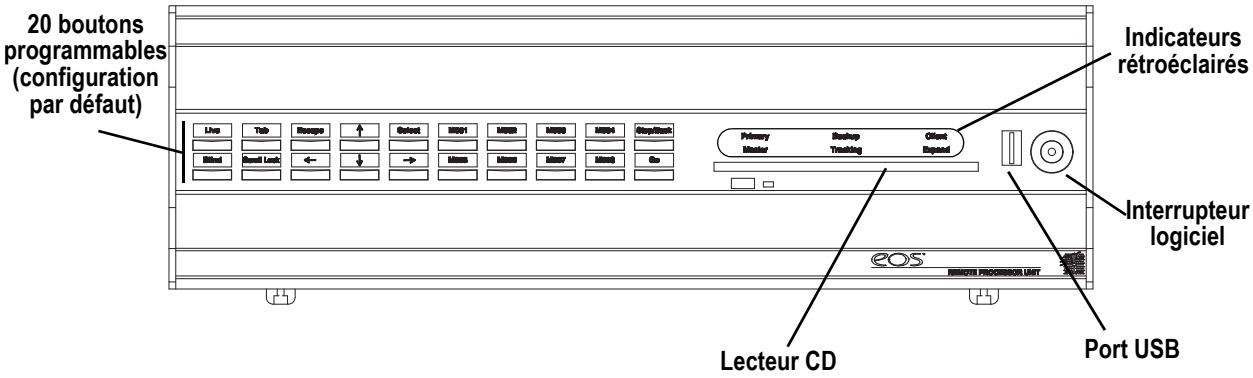


- Branchez le câble d'alimentation IEC approprié sur la fiche d'alimentation.
- Branchez le connecteur/adaptateur Dual DVI sur le port DVI. Si vous employez des moniteurs VGA, branchez les adaptateurs VGA sur l'adaptateur DVI. *Ne branchez pas* les connecteurs VGA directement à l'arrière du RPU.

Remarque : *La résolution de l'écran doit être 1280x1024 au minimum.*

- Branchez le clavier et la souris USB sur les ports USB. Si vous souhaitez utiliser une souris et/ou un clavier PS2 (non fournis), vous trouverez les fiches adaptées sur le RPU.
- Branchez un câble Ethernet sur le port Ethernet.
- Une fois tous les accessoires branchés, vous pouvez actionner l'interrupteur au dos du boîtier.

Façade



- Appuyez sur l'interrupteur logiciel pour activer le RPU (vérifiez que la face arrière soit raccordée au secteur et que l'interrupteur marche/arrêt soit sur marche).
- Les indicateurs rétroéclairés indiquent l'état de fonctionnement (master, backup, client, etc.) de l'unité.
- Le port USB permet de charger facilement un spectacle à partir d'un support USB.
- Le lecteur CD est utilisé pour une installation complète du logiciel à partir d'un CD.
- Les 20 boutons sont programmables par l'intermédiaire de l'utilitaire de configuration Eos (ECU). Ils sont réglés avec une configuration par défaut. Les étiquettes pour ces boutons sont amovibles et réversibles. En cas de changement dans la configuration d'un bouton, vous pouvez l'écrire sur l'autre côté de l'étiquette.

Démarrage

Après avoir raccordé l'alimentation à l'appareil, appuyez sur le bouton de mise sous tension de la façade.

Par défaut, le RPU démarre avec l'environnement Eos en tant que machine principale. Si vous souhaitez donner à votre RPU un rôle autre que celui de machine principale, vous devez quitter l'environnement Eos et choisir un autre rôle sur l'écran d'accueil de l'utilitaire de configuration Eos.

Pour de plus amples informations sur le vocabulaire multipupitre tel que « principal », « secours », etc., voir *Multi pupitre et pupitre de secours synchronisé, page 313*.

Configuration du logiciel

La configuration du RPU peut être modifiée dans l'utilitaire de configuration Eos (ECU). Les 20 boutons situés en façade du RPU peuvent être configurés dans la section « RPU » de l'ECU.

Pour configurer les boutons RPU :

Étape 1: Dans le navigateur Eos, sélectionnez **Fichier (file)>Quitter Eos (exit Eos)** et confirmez la sélection. Eos se ferme et vous voyez apparaître l'écran d'accueil Eos.

Étape 2: Cliquez sur la touche Réglages **{Settings}**. Ceci permet de lancer l'ECU.

Étape 3: Sur la partie droite de l'écran, cliquez sur la touche **{RPU}** pour accéder au menu de configuration des boutons RPU. L'écran affiche une représentation virtuelle des boutons RPU avec la configuration en cours affichée sur chaque bouton.

Étape 4: Cliquez sur le bouton que vous souhaitez modifier. Une fenêtre popup concernant ce bouton apparaît.

Étape 5: Cliquez sur le type de bouton que vous souhaitez (Macro ou Eos Hard Key).

- **Si Macro** - Cliquez sur la case Macro #, indiquez le numéro de macro de votre choix sur le clavier et appuyez sur Entrée. Puis cliquez sur **{Accept}**.
- **Si Eos Hard Key** - Cliquez sur le menu déroulant **Eos HardKey** et sélectionnez la touche que vous souhaitez utiliser. Puis cliquez sur **{Accept}**.

Étape 6: Répétez l'opération pour tous les boutons que vous souhaitez reconfigurer.

Étape 7: Vous pouvez restaurer les boutons par défaut à tout moment en cliquant sur le bouton **{Restore Defaults}** .

Pour importer une configuration de bouton :

Vous pouvez importer un fichier de configuration de bouton RPU à partir d'un support USB.

Étape 1: Cliquez sur la touche **{Import}** dans la section RPU de l'ECU. Le RPU recherche les fichiers de bouton RPU valides.

Étape 2: Si un fichier valide est détecté, l'ECU vous demande si vous souhaitez importer la configuration. Cliquez **{Yes}**. La configuration sera importée.

Étape 3: Cliquez **{Ok}**.

Pour exporter une configuration de bouton :

Vous pouvez exporter votre configuration de bouton RPU vers un support USB.

Étape 1: Cliquez sur la touche **{Export}** dans la section RPU de l'ECU.

Étape 2: Si un support USB est disponible, l'ECU vous demande de choisir le support de votre choix dans un menu déroulant. Cliquez sur le support USB désiré.

Étape 3: Cliquez sur **{Accept}**. La configuration de bouton sera sauvegardée sur le support USB.

Étape 4: Cliquez **{Ok}**.

Pour de plus amples informations sur la configuration de l'ECU, voir *Utilitaire de configuration Eos, page 299*.

Instructions d’utilisation de base

Ecrans

Le RPU peut être utilisé avec un ou deux moniteurs DVI. Vous pouvez replier/déplier la CIA des écrans en actionnant la touche Arrêt défil (Scroll Lock) et en appuyant sur **F5**. Si vous utilisez un seul moniteur, cette fonction peut vous être utile pour augmenter l’efficacité de votre zone d’affichage.

Services Net3

Par défaut, Eos et l’Eos RPU sont livrés avec tous les services Net3 activés.

Lorsque vous utilisez un système multipupitre avec pupitre de secours, vous devez désactiver les services Net3 sur la machine de secours. Si le RPU est destiné à être la machine principale (ce qui est recommandé, voir *Scénarios de secours, page 319*), certains services Net3 doivent être désactivés sur la machine de secours (pupitre ou RPU).

Vous devez désactiver le serveur DHCP et le serveur TFTP. Vous devez également configurer le serveur SNTP en mode client pour permettre la synchronisation horaire entre les machines Eos. Tout cela peut se faire à l’aide de l’utilitaire de configuration Eos (voir *Net3 Settings (Paramètres Net3), page 306* et *Eos IP Settings (Paramètres IP Eos), page 307*).

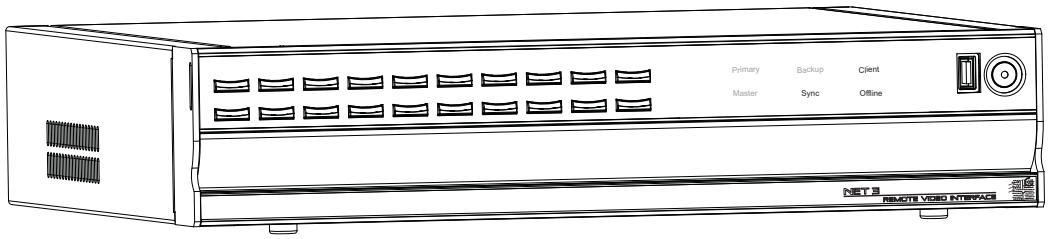
A : Annexe D

Remote Video Interface (RVI)

Présentation générale

Le RVI fonctionne comme une interface utilisateur à distance pour accéder à et modifier le contenu d'un fichier de spectacle Eos. Vous pouvez configurer le RVI de manière à exécuter le logiciel Eos en mode client ou hors ligne.

Cette annexe décrit l'installation et la configuration simple de votre Remote Video Interface (RVI) pour l'utiliser dans un système de contrôle Eos.

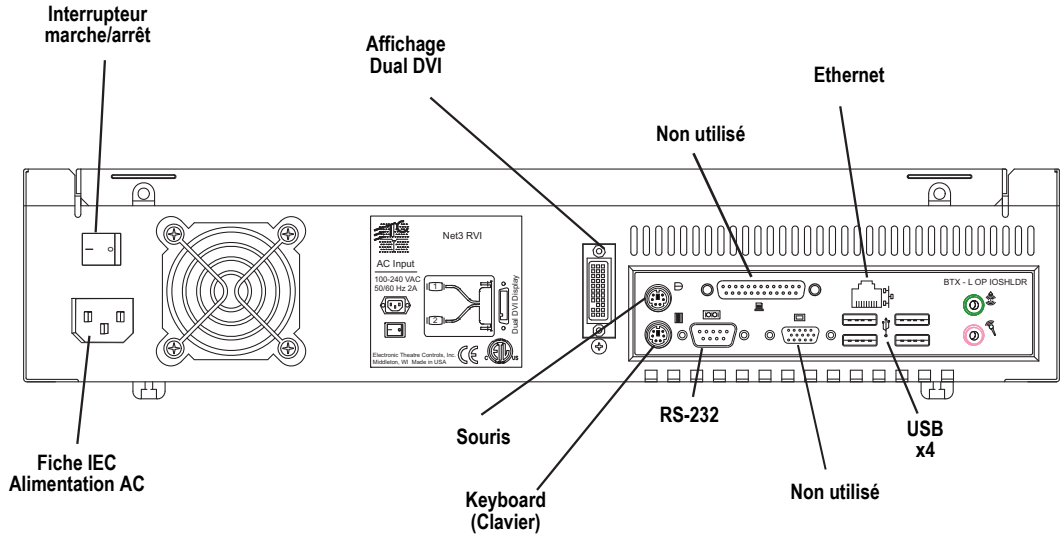


Caractéristiques électriques

- Tension de fonctionnement 100-240 VAC, 50-60Hz (2 ampères à 120 VAC).
- Température ambiante et hygrométrie 0 - 35° C, 95% maximum.
- Température et hygrométrie de stockage 0 - 35° C, 95% maximum.
- Conforme aux normes CE et ETL.
- Catégorie d'installation II, utilisation en intérieur uniquement.
- Peut fonctionner jusqu'à 2000 mètres d'altitude.

Installation

Face arrière



Étape 1: Branchez le câble d'alimentation IEC approprié sur la fiche d'alimentation, puis sur une prise secteur (AC).

Étape 2: Branchez le connecteur/adaptateur Dual DVI sur le port DVI.

Remarque : *Si vous employez des moniteurs VGA, branchez les adaptateurs VGA (fournis) sur l'adaptateur DVI. Ne branchez pas les connecteurs VGA directement à l'arrière du RVI.*

La résolution de l'écran doit être de 1280x1024, 32 bit, au minimum.

Étape 3: Branchez le clavier et la souris USB sur les ports USB. Si vous souhaitez utiliser une souris et/ou un clavier PS2 (non fournis), vous trouverez les fiches adaptées sur le RVI.

Étape 4: Branchez un câble Ethernet sur le port Ethernet. Toutes les communications avec le pupitre associé se font par le biais de cette connexion Ethernet.

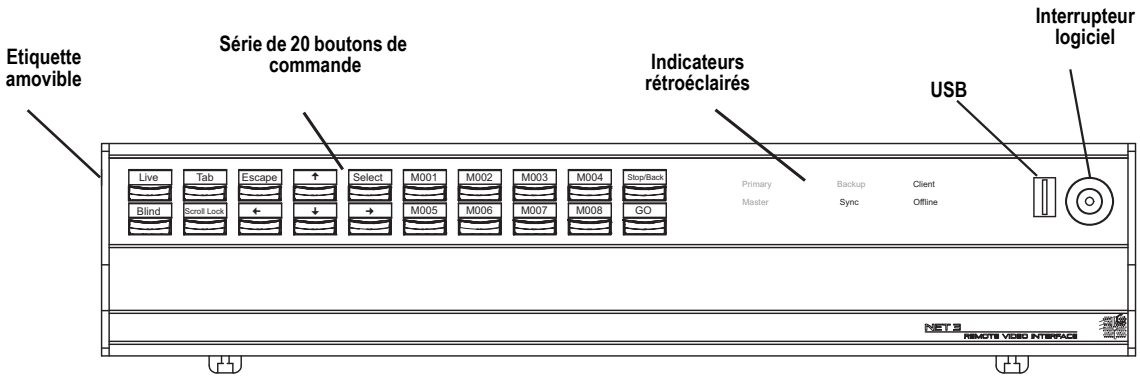
- La connexion au pupitre peut se faire directement avec un câble Cat5 ou null-modem, ou par l'intermédiaire d'un hub Ethernet ou d'un switch avec des câbles standard Cat5 ou patch.

Étape 5: Quand tous les branchements sont faits, mettez l'appareil sous tension à l'aide de l'interrupteur situé sur la face arrière.

Étape 6: Appuyez sur l'interrupteur situé en façade pour allumer le RVI.

Remarque : *Si l'appareil ne s'allume pas, vérifiez que l'interrupteur situé en face arrière est bien activé.*

Façade



Indicateurs rétroéclairés

Les voyants indiquent le mode de fonctionnement de l'appareil (client ou hors ligne) et l'état de fonctionnement (sync).

- le voyant « Client » s'allume lorsque l'appareil est relié au processeur maître en tant que client.
- le voyant « Sync » s'allume lorsque les données ont été synchronisées avec le pupitre maître.
- le voyant « Offline » s'allume lorsque l'appareil fonctionne hors ligne et n'est plus en mode client.

Boutons de commande

Ces 20 boutons sont programmables par l'intermédiaire de l'utilitaire de configuration Eos (ECU). Ils sont réglés avec une configuration par défaut. Les étiquettes pour ces boutons sont amovibles et réversibles. En cas de changement dans la configuration d'un bouton, vous pouvez l'écrire sur l'autre côté de l'étiquette.

Port USB

Le port USB situé sur la façade du RVI peut être utilisé pour raccorder un support USB afin de télécharger un spectacle ou effectuer une mise à jour du logiciel.

Démarrage

Au démarrage, le RVI affiche les logos Eos et Congo. Sélectionnez le système d'exploitation Eos à l'aide de la souris. Le RVI lancera l'environnement Eos à chaque fois que vous l'allumerez, à moins que vous ne choisissiez un autre système d'exploitation dans le menu de configuration (voir « Switch to Congo from Eos Operating Mode » (passer du système d'exploitation Eos à Congo), dans le *Guide de configuration Net3 Remote Video Interface,* page 4).

ATTENTION :

Si vous quittez Eos et ouvrez l'ECU, ne sélectionnez pas les boutons « Primary » (principal) ou « Backup » (secours) affiché sur l'écran d'accueil de l'ECU.

Le RVI Net3 peut fonctionner uniquement en mode client ou hors ligne sur le réseau Eos.

Instructions d'utilisation de base

Ecrans

Le RVI peut être utilisé avec un ou deux moniteurs DVI. Vous pouvez replier/déplier la CIA des écrans en actionnant la touche Arrêt défil (Scroll Lock) et en appuyant sur **F5**. Si vous utilisez un seul moniteur, cette fonction peut vous être utile pour augmenter l'efficacité de votre zone d'affichage.

Configuration des boutons

La configuration du RVI peut être modifiée dans l'utilitaire de configuration Eos (ECU). Les 20 boutons situés en façade du RVI peuvent être configurés dans la section « RPU » de l'ECU.

Pour configurer les boutons RVI :

Étape 1: Dans le navigateur Eos, sélectionnez **File (fichier)>Exit Eos (quitter Eos)** et confirmez la sélection. Eos se ferme et vous voyez apparaître l'écran d'accueil Eos.

Étape 2: Cliquez sur la touche **{Settings}**. Ceci permet de lancer l'ECU.

Étape 3: Sur la partie droite de l'écran, cliquez sur la touche **{RPU}** pour accéder au menu de configuration des boutons RVI. L'écran affiche une représentation virtuelle des boutons RVI avec la configuration en cours affichée sur chaque bouton.

Étape 4: Cliquez sur le bouton que vous souhaitez modifier. Une fenêtre popup concernant ce bouton apparaît.

Étape 5: Cliquez sur le type de bouton que vous souhaitez (Macro ou Eos Hard Key).

- **Si Macro** - Cliquez sur la case Macro #, indiquez le numéro de macro de votre choix sur le clavier et appuyez sur Entrée. Puis cliquez sur **{Accept}**.
- **Si Eos Hard Key** - Cliquez sur le menu déroulant **{Eos HardKey}** et sélectionnez la touche que vous souhaitez utiliser. Puis cliquez sur **{Accept}**.

Étape 6: Répétez l'opération pour tous les boutons que vous souhaitez reconfigurer.

Étape 7: Vous pouvez restaurer les boutons par défaut à tout moment en cliquant sur le bouton **{Restore Defaults}** .

Les configurations de boutons RVI et RPU sont interchangeables. Vous pouvez donc importer des configurations de bouton d'un appareil à l'autre.

Pour importer une configuration de bouton :

Vous pouvez importer un fichier de configuration de bouton RVI à partir d'un support USB.

Étape 1: Cliquez sur la touche **{Import}** dans la section RPU de l'ECU. Le RVI recherche les fichiers de bouton RVI/RPU valides.

Étape 2: Si un fichier valide est détecté, l'ECU vous demande si vous souhaitez importer la configuration. Cliquez **{Yes}**. La configuration sera importée.

Étape 3: Cliquez **{Ok}**.

Pour exporter une configuration de bouton :

Vous pouvez exporter votre configuration de bouton RPU vers un support USB.

Étape 1: Cliquez sur la touche **{Export}** dans la section RPU de l'ECU.

Étape 2: Si un support USB est disponible, l'ECU vous demande de choisir le support de votre choix dans un menu déroulant. Cliquez sur le support USB désiré.

Étape 3: Cliquez sur **{Accept}**. La configuration de bouton sera sauvegardée sur le support USB.

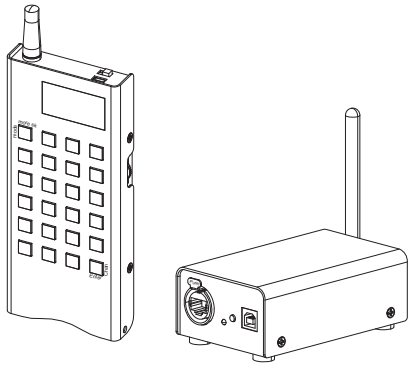
Étape 4: Cliquez **{Ok}**.

Pour de plus amples informations sur la configuration de l'ECU, voir *Utilitaire de configuration Eos, page 299*.

A : Annexe E

Télécommande radio (RFR)

Présentation générale



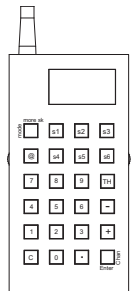
La télécommande HF RFR (Radio Focus Remote) offre un accès à distance aux fonctions du pupitre les plus courantes, telles que la vérification des gradateurs et des circuits de devices conventionnels ou multiparamètres (projecteurs motorisés, etc.) ainsi que des fonctions d'enregistrement et de mise à jour.

L'unité portable de commande à distance et de réception RFR possède une liaison haute fréquence (HF) pour une communication bidirectionnelle avec un pupitre connecté. L'état du système peut être consulté sur l'écran LCD de la télécommande en cours de fonctionnement.

Remarque : *La présente annexe traite uniquement du fonctionnement de la RFR avec le système Eos. Pour plus de renseignements sur l'utilisation de la RFR avec les pupitres Congo™ ou Congo jr, voir le manuel de l'utilisateur Congo/Congo jr ou le guide de configuration Net3 Radio Focus Remote.*

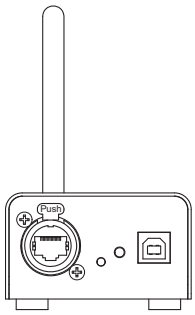
Télécommande portable

L'unité portable RFR comporte 24 touches rétroéclairées et deux molettes-poussoirs, une de chaque côté, pour faire défiler et sélectionner les cibles de votre choix afin de leur appliquer des commandes. La face supérieure de la télécommande comporte un interrupteur marche/arrêt, une antenne HF et un port mini USB. Le port mini USB peut être utilisé pour raccorder la télécommande au pupitre sans passer par la base, ou pour alimenter la batterie rechargeable NiMH.



Base de réception

Le récepteur comporte un port USB type B et un port Ethernet (IEEE 802.3af) en façade pour le raccorder au pupitre (USB) ou à un switch de votre réseau Net3.



USB.

Lorsque la base est raccordée directement au pupitre par le port USB type B, la télécommande RFR est alimentée par et contrôle uniquement le pupitre auquel la base est raccordée. ETC fournit un câble USB d'1,8 m (6 pieds) pour raccorder la base à un pupitre ou à un hub USB. La distance maximum entre les interfaces est de 5 m (16 pieds).

Lorsque la base est reliée à l'Eos par l'intermédiaire du port USB, la télécommande RFR se connecte automatiquement à ce pupitre au démarrage.

Ethernet

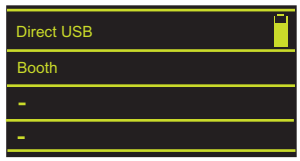
Pour une utilisation avec un pupitre Eos, la base se raccorde directement au port Ethernet IEEE 802.3af. Cette connexion peut transmettre les données et l'alimentation électrique.

Remarque : *Pour une utilisation avec une seule base, la configuration par défaut ne nécessite aucun changement. Dans le cas de systèmes à plusieurs bases, de configurations personnalisées ou de problèmes de connexion, il est nécessaire de passer par une configuration avancée.*

ATTENTION : *Vous pouvez utiliser la connexion Ethernet ou la connexion USB pour transmettre des données au pupitre, mais pas les deux à la fois.*

Mode sélection de pupitre

Maintenir **[.]** enfoncée lors du démarrage de la télécommande permet d'accéder à la liste de sélection de pupitre. Ce mode permet de choisir entre le mode Direct USB, le mode Base USB, ou la mise en réseau avec les pupitres hôtes disponibles.



Remarque : *Si plusieurs unités RFR doivent être utilisées à portée des récepteurs des autres unités, changez de fréquence et/ou de paramètres de groupe pour éviter les conflits entre les appareils. Reportez-vous à la section Changer de fréquence et identifiant ci-dessous pour de plus amples informations.*

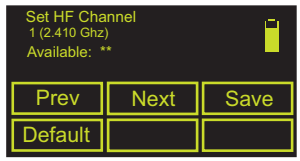
Pour un fonctionnement optimal, séparez les bases d'au moins 5 m (16 pieds) afin d'éviter les interférences entre les appareils.

Changer de fréquence et identifiant

Un identifiant réseau est un circuit numérique séparé sur un réglage de haute fréquence (HF) unique. Changer l'identifiant par défaut « 1 » est utile lorsque plusieurs systèmes emploient la même fréquence.

Remarque : *Si vous changez la fréquence et l'identifiant sur la télécommande, vous devez également changer la fréquence et l'identifiant de façon identique sur la base.*

Pour changer la configuration radio sur votre télécommande :



Étape 1: Avec la télécommande éteinte, maintenez la touche **[C]** enfoncée. Maintenez cette touche enfoncée et allumez l'appareil. L'écran affiche l'écran de sélection de canal HF.

Étape 2: Choisissez un canal HF (1 à 12) en faisant tourner l'une des molettes.

- En réglant le canal HF, la RFR passe en revue chaque canal disponible à la recherche de trafic pouvant interférer avec la RFR. Cette fonction permet de déterminer quelle fréquence utiliser dans votre salle.
- Dans le champ « Available: » (disponible), la RFR affichera ***, **, * ou « used » (utilisé). Les astérisques indiquent la qualité du signal pour ce canal. *** représente la meilleure qualité de signal. « Used » indique qu'une autre source de trafic a été détectée sur ce canal, mais que cela n'empêche pas le bon fonctionnement de la RFR.

Étape 3: Appuyez sur **{Next}** (**[s2]**).

Étape 4: Choisissez un identifiant réseau en actionnant l'une des molettes. La plage autorisée va de 1 à 99.

Étape 5: Appuyez sur **{Next}** (**[s2]**).

Étape 6: Réglez la puissance HF. Ceci vous permet de modifier la puissance du signal de transmission à partir de la télécommande. La plage autorisée va de +10 dBm à +18 dBm.

- Une valeur élevée augmente la puissance du signal mais réduit l'autonomie de la batterie. Une valeur plus basse réduit la puissance du signal mais augmente l'autonomie de la batterie.

Étape 7: Appuyez sur **{Save}** (**[s3]**).

Étape 8: Vous devez éteindre et rallumer pour appliquer les nouveaux réglages.

Remarque : *Par défaut, **[S4]** réinitialise la configuration à distance à ses valeurs par défaut. Aucune configuration n'est requise.*

Pour changer la fréquence et l'identifiant réseau de la base avec un pupitre Eos :

Étape 1: Dans le menu Browser (navigateur), sélectionnez **File (fichier)**<**Exit Eos (quitter Eos)**. Vous verrez apparaître une boîte de dialogue vous demandant de confirmer.

Étape 2: Confirmez cette commande en appuyant sur **{Yes}**. L'application Eos se ferme et l'utilitaire de configuration Eos (ECU) apparaît.

Étape 3: Appuyez sur la touche **{Settings}**. Une nouvelle fenêtre de configuration apparaît.

Étape 4: Appuyez sur la touche **{RFR}**. Une fenêtre RFR apparaît.

Étape 5: Choisissez le réglage de canal HF (High Frequency Channel) approprié dans la liste déroulante (de 1 à 12, doit correspondre au réglage de la télécommande).

Étape 6: Choisissez le réglage d'identifiant réseau (Network ID) approprié dans la liste déroulante (de 1 à 99).

Étape 7: Validez les changements en appuyant sur la touche **{Accept}**. Pour annuler les changements, appuyez sur **{Cancel}**. La prochaine fois que vous démarrerez l'application Eos, Eos enverra automatiquement la nouvelle configuration à toutes les bases reliées au pupitre.

Étape 8: En cas de problème, réinitialisez la base en débranchant le câble USB du pupitre puis en le rebranchant. Ceci éteint et rallume l'appareil.

Instructions d'utilisation de base

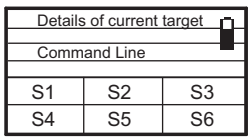
Fonctionnement du clavier

Le clavier s'allume pendant que les touches sont utilisées et reste allumé le temps que l'appareil transmette les données. Lorsqu'une touche est relâchée, le rétroéclairage du clavier s'estompe jusqu'à la prochaine utilisation d'un touche ou la prochaine transmission.

La plupart des touches de la télécommande fonctionnent exactement de la même manière que celles du pupitre Eos. Quelques-unes de ces touches nécessitent des explications supplémentaires :

- **[More SK / Mode]** - Lorsque vous appuyez puis relâchez cette touche, l'écran affiche la page de touches programmables suivante (si plusieurs pages sont disponibles). Maintenez la touche **[More SK / Mode]** enfoncée pour afficher les différents modes RFR disponibles.
- **[Enter / Chan]** - Quand la télécommande RFR est raccordée pour être utilisée avec un pupitre Eos, cette touche fonctionne uniquement comme une touche **[Enter]**, qui termine les commandes de la ligne de commande.
- **[@]** - La première pression sur cette touche active la fonction « at ». Une deuxième pression active la fonction « at level ». La troisième pression active la fonction « at Out ».
- **[S1 - S6]** - Ces six touches sont des touches programmables variant selon le mode de fonctionnement, elles sont identifiées dans le bas de l'écran (voir ci-dessous).
- **[.]** - La première pression sur cette touche correspond à « **.** ». Une deuxième pression correspond à « **/** ».

Disposition générale de l'écran LCD



L'écran LCD de la télécommande est divisé en quatre sections. La section du haut affiche l'état de la cible sélectionnée. La section centrale affiche la ligne de commande. Cette section peut défiler pour permettre de visualiser les commandes longues. La section suivante affiche le mode du pupitre et les erreurs (le cas échéant). La section du bas affiche la fonction en cours des touches programmable (elle affiche également les différents modes lorsque vous maintenez la touche **[Mode/More SK]** enfoncée).

Les molettes

Les deux molettes sur la télécommande RFR (une à gauche, l'autre à droite) offrent des fonctions différentes selon le mode sélectionné (voir *Modes de fonctionnement de la télécommande RFR, page 335*). En général, la molette de gauche fait office de molette de niveau. Elle permet d'augmenter/de diminuer l'intensité des circuits sélectionnés. La molette de droite correspond à la fonction Next/Last et permet de naviguer dans les listes de données.

Recharger la batterie

Un indicateur de niveau de charge de la batterie se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran LCD de la télécommande. L'indicateur se met à clignoter juste avant que la batterie soit complètement vide. Pendant la charge, l'indicateur indique une capacité en augmentation pour signaler que la batterie est en train de se recharger.

La batterie de la télécommande offre une autonomie de un à deux jours avant de devoir la recharger. Quand la télécommande n'est pas utilisée, mettez l'interrupteur en position « Off » pour vous protéger contre les pressions accidentelles sur les touches et pour économiser la batterie.

Chargez la batterie à l'aide du câble mini USB fourni avec votre télécommande RFR. Raccordez le port mini USB de la télécommande au port USB-A d'un pupitre, ordinateur, hub USB ou d'une alimentation USB sous tension. Une recharge complète peut nécessiter jusqu'à 12 heures.

Si le niveau de batterie est suffisant, vous pouvez utiliser la télécommande pendant que la batterie charge.

ATTENTION :

Si vous faites le choix de recharger la batterie par l'intermédiaire d'un pupitre Eos, débranchez la base de réception au préalable.

La télécommande pourra fonctionner une fois qu'elle sera raccordée au pupitre. Si la base est toujours raccordée et que vous saisissez une commande sur la télécommande, plusieurs instances de la commande peuvent être enregistrées, ce qui peut provoquer des erreurs dans la ligne de commande d'Eos.

Modes de fonctionnement de la télécommande RFR

La télécommande RFR démarre par défaut en mode Scène (Live). D'autres modes sont toutefois disponibles. Pour changer de mode, maintenez la touche **[Mode/More SK]** enfoncée et sélectionnez le mode de votre choix parmi les modes disponibles en appuyant sur la touche programmable correspondante. Les modes disponibles sont : Park, Live (scène), Playback (registre) et Patch.

Mode Park

Ce mode est utilisé pour préenregistrer des circuits ainsi que pour les fonctions Channel check et Address check.

Touches programmables

Les touches programmables suivantes sont disponibles en mode Park :

- Address (adresse)
- Circuit
- Last (precedent)
- Full (maximum)
- Out
- Next (suivant)

{Address} et **{Channel}** permettent de sélectionner des adresses ou des circuits à présenregistrer.

- **<Channel> [7] [@] [5] [Enter]** - Préenregistre le circuit 7 à 50%.
- **{Address} [8] {Full}** - Préenregistre l'adresse 8 au maximum.

{Full} et **{Out}** permettent de régler les niveaux des circuits ou adresses sélectionnés.

{Next} et **{Last}** sont utilisés pour les fonctions de vérification (voir ci-dessous).

Channel/Address Check (verification de circuit/d'adresse)

Lorsque vous n'avez sélectionné qu'un seul circuit ou adresse, **{Next}** et **{Last}** vous permettent de passer rapidement d'un circuit ou adresse à un(e) autre pour vérifier leur fonctionnement. Ceci fonctionne uniquement lorsque vous utilisez **{Next}** et **{Last}** après avoir sélectionné un(e) seul(e) circuit/adresse sur la télécommande.

Dans ce mode, la molette de droite pilote les commandes next et last, et la molette de gauche fait office de tambour de niveau.

Mode Live (scène)

Le mode Scène est utilisé pour modifier les niveaux et enregistrer/mettre à jour les listes de mémoires. Ce mode est destiné à vous permettre d'effectuer les réglages de base sur les conduites. Les touches et touches programmables fonctionnent exactement comme celles du pupitre Eos.

La ligne de commande est affichée sur l'écran LCD pour que vous puissiez vérifier les commandes que vous saisissez. L'écran affiche également le détail du circuit sélectionné ou de la liste de mémoires en cours (si aucun circuit n'est sélectionné).

Touches programmables

Les touches programmables suivantes sont disponibles sur la première page du mode scène destinée à modifier les niveaux :

- Home
- Groupe
- Sneak
- Full (maximum)
- Out
- RemDim

Les touches programmables suivantes sont disponibles sur la deuxième page du mode scène destinée à l'enregistrement et la mise à jour des listes de mémoires :

- Record (enregistrer)
- Update (Mettre à jour)
- Time (temps)
- Cue only/Track (affiché « Qoly/Tk »)
- Trace
- Macro

En mode scène, la molette de gauche commande le niveau des circuits sélectionnés. La molette de droite fait office de touches Next/Last et permet par défaut de passer à la sélection de mémoire suivante/précédente dans la liste de mémoires sélectionnée.

Mode Playback (registre)

Touches programmables

Les touches programmables suivantes sont disponibles en mode Playback :

- Sub
- Load Q
- Stop/Bk
- Macro
- Goto Q
- Go

{Sub} permet de régler le niveau d'un submaster.

- **{Sub} [5] [@] [7] [Enter] -** règle le submaster 5 à 70%

{Load Q} vous permet de charger une mémoire dans le fichier en attente *pour la paire de curseurs du registre de transfert uniquement*.

- **{Load Q} [5] [Enter] -** Charge la mémoire 5 du curseur de registre master sur le fichier en attente pour ce curseur. {Go} lancera l'exécution de cette mémoire.

{Go} et **{Stop/Bk}** sont des clones des touches **[Go]** et **[Stop/Back]** de paire de curseurs master de l'Eos.

{Macro} vous permet d'exécuter une macro.

- **{Macro} [3] [Enter]**

{Goto Q} vous permet de sauter à la mémoire de votre choix dans le spectacle.

- **{Goto Q} [6] [Enter]** - restitue la mémoire 6 pour la paire de curseurs du registre de transfert.
- **{Goto Q} [4] [.] [.] [2] [Enter]** - restitue la mémoire 2 de la liste de mémoires 4. Pour restituer des mémoires d'une autre liste que celle chargée sur la paire de curseurs du registre de transfert, vous *devez* préciser la liste de mémoire dans la ligne de commande.

La molette de gauche commande l'intensité du submaster sélectionné. La molette de droite fait office de touche Next/Last pour la dernière liste de mémoires sélectionnée.

Mode Patch

En mode Patch, l'écran LCD affiche le circuit, l'adresse et le type de(s) circuit(s) de la sélection en cours.

Touches programmables

Les touches programmables suivantes sont disponibles en mode Patch :

- Address (adresse)
- A
- B
- /
- Fixture Controls (Commandes de projecteur, affiché : FixCtrl)

{Address} vous permet de changer l'adresse du circuit sélectionné.

- **[1] {Address} [1] [Enter]** - redirige le circuit 1 vers la sortie 1.

{A} et **{B}** sont utilisés pour patcher des doubleurs de gradateur.

- **[9] [7] [Th] [1] [0] [2] {Address} [1] {B} [Enter]** - patche les circuits 97 à 102 sur les sorties 1B à 6B (pour le doublage de gradateur).

{/} est utilisé pour patcher le port et le décalage (offset).

- **[2] {Address} [3] [/] [1] [Enter]** - patche le circuit 2 sur le port 3 offset 1 ou adresse 1025.

{FixCtrl} permet d'afficher les commandes de projecteur pour un circuit (le cas échéant).

- **[6] {FixCtrl}** - affiche les commandes de projecteur pour le circuit 2.

La molette fait défiler les commandes de projecteur disponibles. Appuyez sur la molette pour activer la commande de projecteur.

Caractéristiques techniques

Emetteur portable

Sortie U.S.A. - Par défaut HF:1 (2,410 MHz) avec 11 canaux HF: supplémentaires disponibles (2,410 à 2,465 GHz). 99 groupes disponibles par canal.	
Antenne - omnidirectionnelle, fixe.	**Connexions** - connecteur intégral mini USB type B pour recharger l'appareil.
Portée - 90 m (300 pieds) en intérieur, 200 m (656 pieds) dans un espace dégagé.	**Alimentation** - 2 x batteries rechargeables NiMH. (Rechargeable par le biais du port USB)
Dimensions - 160mm(4,5") x 72mm (2,6") x 20mm (0,8") sans l'antenne.	**Poids** - 400g (396,89 g.) antenne comprise.

Base de réception

Données - USB type B, Ethernet.	**Connexions** - connecteur USB intégral pour les connexions avec un pupitre ou un RPU. Ethernet
Alimentation - USB ou alimentation par le réseau (PoE).	**Longueur maximum du câble USB** - 5m (16,5') jusqu'à la source d'alimentation en cas d'alimentation par le port USB.
Dimensions - 112mm(4,4") x 71mm (2,7") x 45mm (0,7") sans l'antenne.	**Poids** - 380g (13 oz.) antenne comprise.

iRFR

iRFR est une application logicielle pour Apple iPhone® ou iPod Touch. L'application est disponible sur l'Apple Application Store, vous la trouverez en recherchant iRFR. iRFR offre les mêmes fonctions que la RFR. Un réseau sans fil fermé est nécessaire.

Pour plus de renseignements sur iRFR, notamment sur sa configuration, veuillez consulter le wiki iRFR.

A : Annexe F

Modules masters

Présentation générale

Des modules masters peuvent être utilisés en combinaison avec votre pupitre Eos pour faciliter l'utilisation de submasters, de registres et/ou de grandmasters. Les modules pour l'Eos sont disponibles en configuration 2 x 10 ou 2 x 20.

Règles de branchement

Les modules masters peuvent être solidarisés puis reliés à des pupitres Eos à l'aide d'un câble USB. Si vous ajoutez des modules masters avec un câble USB, une alimentation externe est nécessaire.

Règle n°1

Le nombre maximum de potentiomètres dans votre système est limité à 300 par processeur (un processeur est un Eos, un RPU ou un RVI).

Règle n°2

Il n'est pas possible d'assembler physiquement plus de trois modules masters.

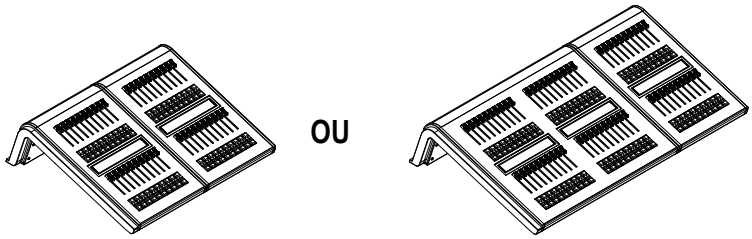
Remarque : *Vous ne pouvez utiliser qu'un seul module (2 x 10 ou 2 x 20) avec votre ordinateur et le logiciel Eos/Ion fonctionnant en mode Editeur Offline.*

Raccordement des modules au pupitre Eos

Jusqu'à trois (3) modules masters peuvent être assemblés puis reliés à un pupitre Eos à l'aide d'un câble USB uniquement. Les modules masters ne peuvent pas être fixés sur le pupitre Eos.

La meilleure manière de raccorder les modules est de les assembler dans l'ordre de gauche à droite.

Assembler les modules masters

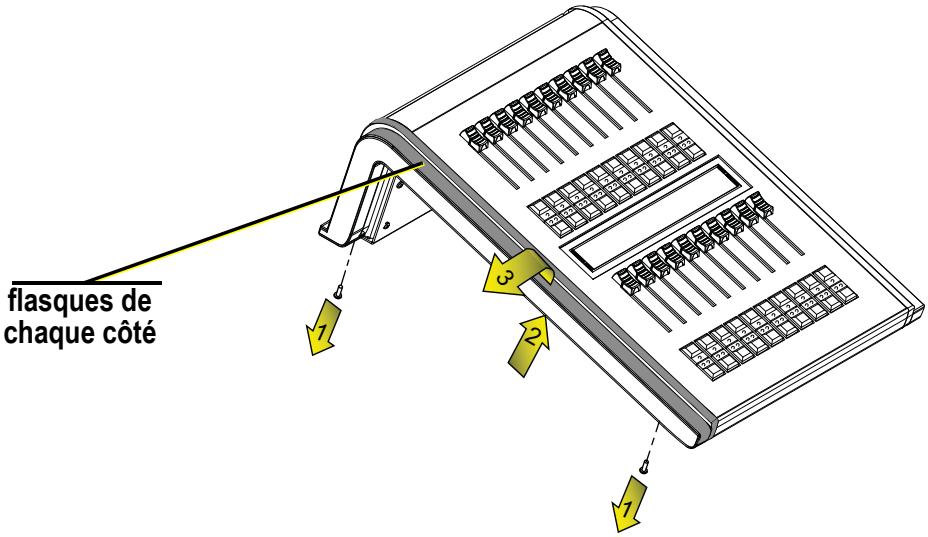


Étape 1: Avec un tournevis cruciforme, retirez les deux vis fixant les flasques sous les modules du côté approprié ou des deux côtés des modules. Les flasques seront retirés ultérieurement.

a: Retournez délicatement le module et posez-le retourné sur une surface de travail plane et dégagée.

ATTENTION : *Ne posez pas le module sur la face arrière (face comportant les fiches de raccordement). Posez-le sur la face comportant les potentiomètres.*

b: Retirez et mettez de côté les deux vis de fixation de la flasque sur le côté du module..



Étape 2: Retournez à nouveau le module pour le remettre en position normale.

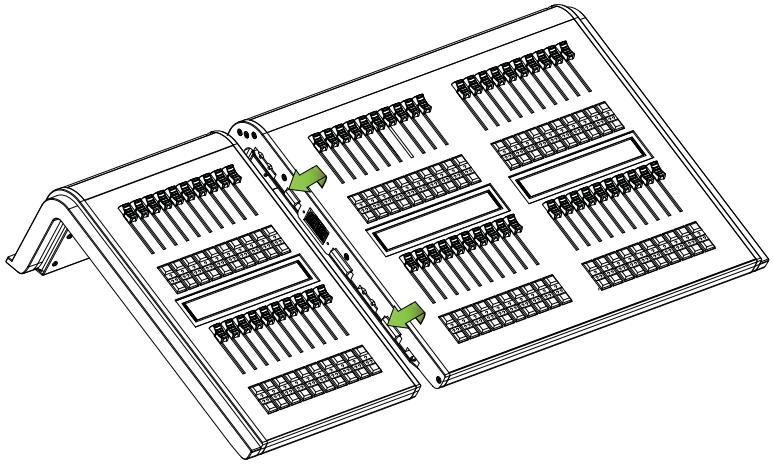
Étape 3: Retirez la ou les flasques du module.

a: **Côté droit** - Tirez doucement vers le haut sur le butoir jusqu'à ce qu'il se détache de la façade.
Côté gauche - Poussez doucement vers le bas sur la flasque jusqu'à ce qu'elle se détache de la façade.

b: Retirez complètement les flasques.

Étape 4: Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque module dont vous avez besoin.

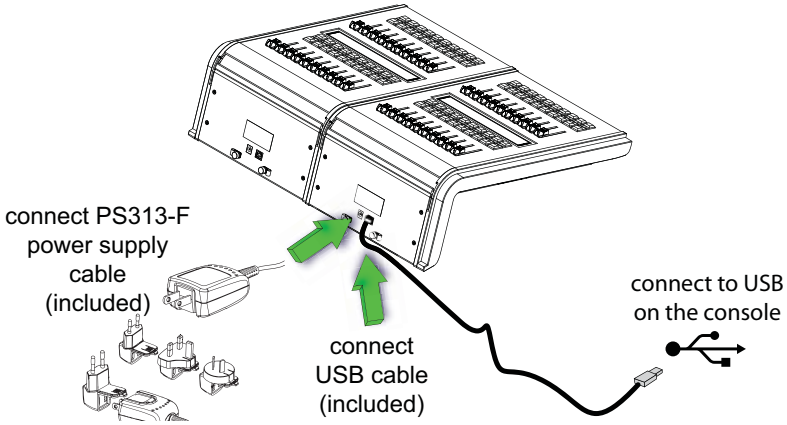
Étape 5: Alignez les deux modules. Soulevez le module de droite et positionnez-le délicatement sur le crochet présent sur le module de gauche. Vérifiez bien que les deux modules sont alignés correctement à l'avant et à l'arrière, puis appuyez délicatement sur le module de droite jusqu'à ce qu'il soit bien en place. La liaison entre les deux modules doit être parfaite, il vous faudra peut-être forcer un peu.



Étape 6: Au besoin, répétez l'opération pour ajouter un module à droite des deux autres.

Étape 7: Remettez les vis en place pour solidariser les modules et fixer les flasques des deux côtés de l'ensemble.

Raccorder un/des modules masters à un pupitre à l'aide d'un câble USB



Étape 1: Avec le pupitre éteint, branchez le câble USB (fourni) entre le pupitre et un des modules comme illustré ci-dessous. Si vous assemblez plusieurs modules, une seule alimentation et un seul câble USB sont nécessaires.

Étape 2: Raccordez le module à une source d'alimentation à l'aide de l'adaptateur prévu à cet effet.

Étape 3: Il est recommandé de faire passer les câbles USB et d'alimentation dans une goulotte à l'arrière des modules.

Étape 4: Allumez le pupitre.

Instructions d'utilisation

Interaction des modules masters avec les pupitres Eos

L'Eos détecte automatiquement les modules masters et leur configuration (2 x 10 ou 2 x 20) une fois qu'ils sont raccordés au pupitre. Le système configure les masters selon la configuration indiquée à l'écran de configuration du module master. Pour de plus amples informations, voir*{Fader Wing Config}, page 101*. Le système configure automatiquement le module le plus à gauche pour commencer avec la première page de potentiomètres. Tout autre module ou rangée supplémentaire sera configuré successivement pour représenter les potentiomètres appropriés.

Sur les modules masters, il y a priorité à la dernière action (principe LTP) : Tous les niveaux réglés sur le pupitre prennent le pas sur les réglages des modules masters. Votre action suivante sur le module master prend le pas sur le pupitre.

Lorsque deux modules masters sont assemblés, les potentiomètres remplissent en continu le tableau correspondant. Les rangées du haut de chaque module s'enchaînent d'un module à l'autre. La rangée du bas commence une fois toute la rangée du haut terminée et s'enchaîne également d'un module à l'autre.

Ainsi, quand des modules masters sont assemblés les uns aux autres :

Potentiomètres de la rangée du haut	1 - 10	11 à 30	31 - 40
Potentiomètres de la rangée du bas	41 - 50	51 à 70	71 - 80
	2x10	*2x20*	*2x10*

Ecran LCD

L'écran situé au centre des modules masters affiche des informations relatives aux potentiomètres :

Il affiche le numéro de submaster, l'étiquette et la valeur en cours (0-100%) pour les submasters. Quand vous changez de page, la valeur en cours indique le pourcentage auquel le potentiomètre doit être réglé pour correspondre au niveau nécessaire pour le submaster.

Pour les registres, le numéro de la liste de mémoires sera affiché précédé d'un L (par exemple L3 = liste de mémoires 3). La liste de mémoires en attente est affichée en dessous dans une forme ovale.

Pour les grandmasters, l'écran affiche GM ainsi que le pourcentage de sortie (100% - noir).

Pagination des modules masters

Le bouton **[Fader Page]** du pupitre Eos permet d'appliquer la pagination au module master. Les pages de potentiomètres sont limitées à 20 incréments de potentiomètre. Si vous passez à la page de potentiomètres suivante, tout votre module se décalera de 20 potentiomètres.

Pour changer la page de potentiomètres d'un module master :

Étape 1: Maintenez la touche **[Fader Page]** enfoncée sur le pupitre Eos. L'écran LCD du module affiche les pages disponibles sous les touches fugitives.

Étape 2: Appuyez sur la touche correspondant à la page que vous souhaitez afficher sur le module. Le module affichera ces potentiomètres une fois votre sélection faite.

Utilisation des potentiomètres

Les registres, submasters et grandmasters apparaissent sur les modules tels que configurés dans le setup. L'écran du module n'affichera aucune information pour les potentiomètres ou registres non affectés.

Quand une page est changée, les voyants de submaster s'allument avec la couleur du nouveau submaster chargé pour cette page (vert pour additif, rouge pour inhibiteur). Les submasters du module ne sont pas motorisés, vous devrez donc ajuster les potentiomètres manuellement pour les aligner sur le niveau de sortie en cours lors d'un changement de page. Dans le cas où un submaster devrait être ajusté pour pouvoir prendre le contrôle, le voyant correspondant clignote rapidement dans la couleur appropriée. Le voyant cesse de clignoter et s'allume normalement une fois le potentiomètre arrivé à la position requise.

Dans les autres cas, les voyants fonctionnent de la même manière que ceux de la façade du pupitre, lorsque les submasters utilise des temps d'apparition/disparition et de maintien. Vous pouvez utiliser les submasters du module master de la même manière que ceux du pupitre.

Utilisation des touches

Deux touches sont disposées sous chaque potentiomètre. Lorsque qu'elle est utilisée avec un submaster, la touche du bas est la touche fugitive. La touche du haut peut être utilisée de deux manières différentes : Actionnée simultanément avec la touche fugitive, elle fera office de touche « Charger » pour le potentiomètre concerné et permettra de charger des submasters. Actionnée seule, elle fonctionnera comme une touche de sélection de groupe pour tous les circuits du submaster concerné. Actionner la touche dans ce mode a le même effet que **[Group] [Sub] [x]** dans la ligne de commande.

Pour les registres, la touche du bas fonctionne comme une touche **[Go]** et la touche du haut comme une touche **[Stop/Back]**, exactement comme les touches situées sous la paire de potentiomètres de transfert du pupitre Ion.

Actionnées simultanément, ces touches font office de touche **[Load]** pour le potentiomètre concerné qui peut être utilisée pour charger des potentiomètres ou pour utiliser une commande de potentiomètre comme **{Release}** ou **{Stop Effect}**.

Charger des potentiomètres

Etant donné que ces potentiomètres sont également accessibles depuis le logiciel Eos, vous pouvez charger des potentiomètres à l'aide des potentiomètres motorisés comme cela est décrit dans « Restitution d'une liste de mémoire » (voir *Affecter des potentiomètres, page 208*).

Vous pouvez également utiliser la fonction de chargement des modules masters pour charger des submasters ou des registres sur les potentiomètres. Pour cela, appuyez sur les deux touches situées sous le potentiomètre (équivalent de **[Load]**).

Suivant la manière dont le potentiomètre a été assigné dans le configurateur de potentiomètre, vous serez peut-être amené à libérer le potentiomètre avant de pouvoir y charger des contenus. Ainsi, si vous souhaitez charger une liste de lecture sur un potentiomètre affecté à un submaster, vous devrez d'abord libérer le submaster. Pour cela, maintenez **[Release]** enfoncée et appuyez sur les deux touches de potentiomètre (**[Load]**).

Index

Symbols

-% 126
+% 126

A

about (à propos)
  about (à propos) 260
  channel (circuit) 262, 263
  mémoire 265
  palettes 265
  présélections 265
  retour Sensor 263
  système 261
Address (adresse)
  dans Scène 132
address check (vérification d'adresse) 132
adresse
  préenregistrer en live (scène) . . 248
adresse de sortie dans un patch 69
Agences ETC 3
alimentation
  allumer 24
  éteindre 24
allfade 168, 192
assert
  au niveau des circuits 191
  au niveau des mémoires 191
  drapeaux 168
  et load 212
  liste de mémoires 212
  utilisation avec des listes de mémoires 191
At Enter 170
AutoMark 182
  autoriser les mouvements live (sur scène) 182
  temps 183

B

back (touche) 209
bibliothèque de projecteurs
  mettre à jour dans une conduite . . 89
blind (aveugle)
  affichage des circuits 146
  éditer des mémoires en 176
  éditer des palettes 146
  éditer des présélections 155
  enregistrer des mémoires à parties multiples dans 227
  enregistrer des mémoires en . . . 176
  feuille de calcul 47
  éditer des palettes 147
  indicateurs 36
  indicateurs textuels 38
  utilisation des codeurs en 178
block 167
  circuits/paramètres 168
  mémoires 167
boîte de dialogue update 172

C

calibrer un changeur 83
capture 220
captures
  about (à propos) 274
  éditer 276
  enregistrer 275
  rappeler 275
  supprimer 276
changeur
  calibrer 83
  éditer dans le patch 82
channel (circuit)
  dépatcher 71
  patch composé 73
channel check 132
chargement de spectacle partiel 56
charger
  spectacle partiel 56
  submaster 255
CIA. *Voir zone centrale d'information*
circuit composé
  patcher 73
circuits
  assert 191
  conventions d'affichage 36
  intensité multiple 124
  ordonnés avec les groupes 136
  retour à la position initiale 123

sélectionner 104
dans un patch 69
utilisation d'about 262, 263
circuits d'intensité multiple 124
circuits ordonnés. 136
clavier
réglage des paramètres avec. . . 111
sélectionner des circuits avec . . 104
clavier virtuel. 27
codeurs
about (à propos). 51
commande color. 121
commande custom. 120
commande image. 118
commande shutter 119
écran tactile 51
commande Form (forme). . . 117
description 113
Image de 113
navigation. 51
réglage des paramètres sans intensité 112
utilisation en blind (aveugle). . . . 178
verrouiller 52
commande color
à partir des codeurs 121
commande custom
à partir des codeurs 120
commande Form (forme) 117
commande image
à partir des codeurs 118
commande manuelle
{last} 105
{next} 105
address check (vérification d'adresse) 132
avancé 215
capture. 220
copy to 216
query 219
recall from 216
channel check 132
commander les paramètres sans intensité (NP) 110
écran tactile de codeur. 113
flash 133
flip. 130
highlight 129
home (touche) 123
lowlight. 129
make manual 218
make null 217
Modules de touches
sélectionner des circuits avec 107
offset 107
paramètres *voir setup.*
pendant la restitution 210
réglage de l'intensité 108
réglage des lamp controls (commandes de lampe) 125
remainder dim 127
sélectionner des circuits 104
sneak 130
submasters 256
temps
manuel, pour les mémoires. 162
commande shutter
à partir des codeurs. 119
commandes manuelles de base . . . 103
Composants du système 10
conduite
charger des parties de. 56
créer 54
enregistrer sous. 61
exporter 62
fusionner 58
importer 62
imprimer. 59
nom
gras 54
normal 54
nouvelle 54
ouvrir une conduite existante. . . . 55
sauvegarde rapide (quick save) . 61
sauvegarder la conduite existante 61
supprimer. 63
configuration de spectacle 92
{show settings} 93
configuration du pupitre 97
configurer
Grandmaster 94
nodes. 17
passerelles 17
contrôle partitionné. 295
about (à propos) 296
créer des partitions 297
liste des partitions 296

sélectionner des partitions 296
setup 296
utilisation des partitions 298
copier
projecteur 88
copy to 216
courbe
dans un patch. 76
supprimer 271
courbes
about (à propos). 268
appliquer
aux circuits dans un patch . . 271
aux mémoires 271
créer 269
éditer 270
créateur de projecteur. 85
mettre à jour une bibliothèque . . . 89
ouvrir 85
créer
courbe 269
groupe 136
liste de mémoires 190
macro
utilisation de l'éditeur 280
mémoire 158
nouveau projecteur 85
palette 141
présélection 150
projecteur dans le patch. 85
submaster 252

D

data (touche de navigation) 40
défilement dans les écrans. 34
dépatcher un circuit 71
déplacer
dans un patch. 71
déplacer des écrans 34
dimmer check (vérification de gradateurs)
Voir {Address}
dimmer doubling
dans un patch. 71
divisé. 50
DMX
sortie 17
données absolues
avec des palettes. 146
drapeaux 167
allfade 168
block 167
circuits/paramètres 168
mémoires 167
mark. 169

E

écran
indicateurs
mark 184
écran d'état de la restitution. 50
format développé de barre chronologique. 49
Image. 48
indicateurs 43
indicateurs de couleur 43
indicateurs textuels 44
écran de paramètres
about (à propos) 110
écrans
attribut, dans le patch 76
base de données, dans un patch 78
changer de format 45
circuit blind (aveugle). 146
commande. 33
conventions 36
défilement au sein de 34
déplacer. 34
éditeur de macro 279
état de la restitution
Image 48
indicateurs dans 43
indicateurs de couleur. 43
indicateurs textuels 44
état des effets 235
étendre 35
fermer 33
feuille de calcul 47
indicateurs de couleur 37
navigation 33
ouvrir 33
à partir des touches du pupitre33
à partir des touches programmables 33
à partir du navigateur 33
paramètre 26
park

préenregistrer à partir de . . . 249
patch
ouvrir 66
paramètres. 74
retirer des écrans tactiles 29
sélectionner 34
vue récapitulative des données . . 45
vue tableau. 46
zoomer 35
écrans tactiles
codeur 51
sélections directes
organiser 30
setup 29
supprimer des écrans de 29
écrasement de vitesse 214
edit (touche programmable)
index des listes de mémoires . . . 197
éditer
à partir de la liste des submasters257
captures 276
changeur dans un patch. 82
courbes 270
effet
live (scène) 243
groupes
à partir de l'index de la liste de groupes. 138
groupes en live (scène) 137
macros 281
mémoires en blind (aveugle) . . . 176
palettes dans une feuille de calcul147
palettes en blind (aveugle). 146
palettes en live (scène) 145
paramètres d'un nouveau projecteur 86
plages pour un nouveau paramètre88
présélections 153
dans la vue tableau 155
dans une feuille de calcul . . 156
présélections en blind (aveugle) 155
tambour dans un patch 82
éditer des nouveaux paramètres par plage 88
éditeur de macro. 279
effacer
attributs de mémoire 167
filtres. 201
patch 84
submaster 255
effets
about (à propos) 230
absolu 238
programmation 239
appliquer un effet existant 243
arrêter 243
color (couleur) 241
écran d'état 235
éditer
live (scène) 243
focus 240
linéaire. 241
pas. 236
programmation 237
relatif 240
color (couleur). 241
définir un motif. 242
focus 240
linéaire. 241
programmation 242
submasters 244
utilisation de {Stop Effect} 213
effets absolus. 238
effets color 241
effets de pas. 236
effets focus. 240
effets linéaires 241
effets relatifs. 240
enregistrement sélectif
avec les mémoires. 160
négatif 160
positif 160
enregistrer
captures. 275
filtres partiels, avec 201
filtres, avec 200
groupes en live (scène). 136
liste de mémoires 190
utiliser {Record Only} 190
utiliser {Record}. 190
mémoires
en live (scène). 158
utiliser {Record Only} 159
utiliser {Record}. 159
mémoires à parties multiples. . . 224
attributs 225
mémoires en blind (aveugle) . . . 176
nouvelle liste de mémoires 190
utiliser {Record Only} 190

utiliser {Record} 190
palettes 141
avec enregistrement sélectif 142
utiliser {Record Only} 142
utiliser {Record} 141
palettes dans les sélections directes 143
présélections 150
utiliser {Record Only} 151
utiliser {Record} 150
submasters 252
utilisation des filtres d'enregistrement 202
enregistrer sous 61
enregistrer votre Eos 3
enter (touche)
utilisation dans la syntaxe 4
entrées analogiques 289
état
dans un patch 69
étendre les écrans 35
étiquette
mémoire 167
export
.csv 62
ASCII 62
conduite 62
Fast Focus Pro 62

F

façade
verrouiller 26
fermer
écrans 33
feuille de calcul 47
éditer des palettes 147
éditer des présélections 156
modifier à l'aide de {move to} . . . 178
modifier à l'aide de {replace with} 177
modifier des mémoires à partir de 177
fichier
créer un nouveau spectacle 54
filtres
about (à propos) 199
filtres d'enregistrement 200
enregistrer des données avec 202
filtres partiels 201
supprimer 201
utiliser avec les palettes 143
filtres d'enregistrement
enregistrer des données avec . . 202
filtres partiels 201
flash 133
flexichannel
description 41
partitionné 298
flip 130
fonctions d'effacement 28
format
changer 45
mode d'affichage de patch 67
vue récapitulative des données . . 45
index de la liste de groupes
utilisation 138
format développé de barre chronologique 49
forums
s'inscrire pour 8
Forums d'utilisateurs Eos/Ion 8
freeze 212
fusionner
.esf 58
conduite 58

G

gérer les conduites 53
go (touche) 209
dans le registre 209
Go To Cue
temps 207
go to cue 207
avec plusieurs listes de mémoires 193
go to cue 0
ligne de commande 193
touche de registre 210
go to cue out 193
gradateur
patcher 70
Voir adresse.
Grandmaster
configuration 94
groupes
about (à propos) 135, 283
circuits ordonnés 136
éditer

à partir de l'index de la liste de groupes 138
édition en live (scène) 137
enregistrer avec offset 137
enregistrer en live (scène) 136
index de la liste de groupes
ouvrir 138
mise à jour en live (scène) 137
rappeler 137
sélectionner 137
supprimer 137
vue numérique 138
vue ordonnée 138
GUI. *Voir Interface graphique*

H

high *Voir highlight*
highlight 129
rem dim 129
historique des commandes 222
home (touche) 123
HTP 7
index des listes de mémoires . . . 195

I

import
ASCII 62
conduite 62
Light Wright 62
projecteur personnalisé 88
imprimer
conduite 59
indépendant
index des listes de mémoires . . . 195
index de la liste de groupes 138
éditer à partir de 138
ouvrir 138
index des listes de mémoires 194
{edit} 197
{HTP/LTP} 195
{independent} 195
{move to} 196
{Solo Mode} 196
ouvrir 194
indicateurs 36
dans l'écran d'état de la restitution 43
indicateurs dans live/blind (scène/aveugle) 36
indicateurs de couleur
dans live/blind (scène/aveugle) . . 37
indicateurs textuels
dans l'écran d'état de la restitution 43
dans live/blind (scène/aveugle) . . 38
installation
basique 20
grande 21
installer des modules de touches 11
intensité
écrasement manuel dans le registre 211
réglage 108
-% 126
+% 126
régler avec le tambour de niveau 109
Interface de Déport Vidéo (RVI)
dans l'installation
grande 21
dans Présentation générale du système 11
Interface graphique (GUI)
conventions d'affichage 36
iRFR 340

L

lamp controls (commandes de lampe) 125
last (touche) 105
learn (touche) 278
ligne de commande
about (à propos) 25
structure de la syntaxe 4
link/loop 165
liste de mémoires active
changer 192
liste execute 169
listes de mémoires
{assert} & {load} 212
attributs 195
enregistrer dans une nouvelle . . 190
liste active, changer la 192
nouvelle, enregistrer dans
utiliser {Record Only} 190
utiliser {Record} 190
utilisation d'assert 191
Littlites 15
live (scène)

éditer des effets en. 243
éditer des palettes 145
éditer des présélections 153
édition de groupes en. 137
enregistrer des macros 278
enregistrer des mémoires à parties multiples dans 224
enregistrer des mémoires en . . . 158
enregistrer des présélections . . . 150
indicateurs 36
indicateurs textuels 38
mettre à jour des mémoires à parties multiples dans 226
mise à jour de groupes en 137
modifier des mémoires en 170
park 247
préenregistrer des adresses en . 248
go to cue 0
&. 210
loop (boucle). 165
low *Voir lowlight*
lowlight 129
LTP 7
index des listes de mémoires. . . 195

M

macros
about (à propos). 277
arrêter. 282
créer nouveau utilisation de l'éditeur 280
éditer 281
éditeur 279
enregistrer en live (scène) 278
restituer 282
supprimer 282
utilisation de {Learn}. 278
make manual
about (à propos). 218
avec plusieurs listes de mémoires190
make null
about (à propos). 217
manual override (touche) 211
dans le registre. 211
mark
about (à propos). 181
AutoMark 182
autoriser les mouvements live (sur scène). 182
drapeau 169
fixer des drapeaux de marque de référence. 183
indicateurs 184
marques de référence 183
supprimer des marques de référence 185
temps AutoMark 183
temps, marques de référence . . 187
marques de référence 183
fixer des drapeaux. 183
temps. 187
master d'intensité. 196
mémoire
sélectionné 205
en aveugle. 205
en direct 205
mémoires
{At} {Enter}. 170
à parties multiples
about (à propos) 223
régler les attributs de partie. 225
supprimer une partie 228
transformer 227
transformer en une mémoire standard 227
about (à propos) 158
appliquer des courbes 271
assert. 191
attributs 165
effacer 167
étiquette 167
link/loop. 165
rate 166
suivi/suspension 165
block 167
commande manuelle pendant la restitution 210
drapeaux 167
allfade 168
assert 168
block 167
mark 169
préchauffage 169
éditer en blind (aveugle) 176
enregistrement
utiliser {Record Only} 159
utiliser {Record}. 159
enregistrer

sélectif 160
utilisation de {Cue Only / Track}
en mode Cue Only (mémoire uniquement) . . . 161
en mode suivi 161
Enregistrer des parties multiples en blind (aveugle). 227
enregistrer des parties multiples en live (scène) 224
enregistrer en blind (aveugle) . . 176
enregistrer en live (scène) 158
go to cue 207
hors séquence 206
utilisation de go to cue 207
index des listes de mémoires . . . 194
ouvrir 194
liste execute 169
mise à jour
les références 172
sans références 173
mise à jour de parties multiples en live 226
modifier
à partir de la feuille de calcul 177
à partir de la vue récapitulative177
à partir du tableau 177
utilisation de *{At} {Enter}* . . . 170
utilisation de {move to}
en blind (aveugle) 178
en live (scène). 171
utilisation de *{Record}* 171
utiliser *{Record Only}* 171
utiliser *{Replace With}* 177
utiliser *{Update}* 172
modifier en live (scène) 170
numérotation 158
paramètres
dans le setup 93
part. *Voir mémoires – à parties multiples*
programmation de base 158
supprimer 178
en mode Cue Only (mémoire uniquement) 179
en mode suivi. 178
temps 162
catégorie de paramètre 163
délai 165
discret 164
manuel 162
réglage. 162
utilisation d'{About}. 265
utiliser {Allfade} 192
mémoires à parties multiples 223
about (à propos) 223
attributs
réglage 225
enregistrer en blind (aveugle) . . 227
enregistrer en live (scène). 224
mise à jour en live (scène). 226
transformer des mémoires standard en 227
transformer en mémoires standard227
mémoires hors séquence. 206
utilisation de go to cue. 207
MIDI
setup 95
Show Control (contrôle de spectacle) 289
mise à jour
bibliothèque de projecteurs dans une conduite 89
boîte de dialogue 172
groupes en live (scène) 137
mémoire en cours 175
mémoire source. 175
mémoires
sans références. 173
utilisation de {Cue Only / Track} 173
mémoires inactives 175
options 172
palette 145
présélections 153
références
dans les mémoires 172
submasters 255
utilisation de trace 174
Mode Cue Only (mémoire uniquement)
supprimer des mémoires en . . . 179
mode Track (suivi)
supprimer des mémoires en . . . 178
module de touches
description 14
installation 11
régler l'affichage des sélections directes 31
modules masters 341
mots clé
ajouter dans le patch 84
move to (touche programmable)

about (à propos). 133
avec des mémoires en blind (aveugle) 178
avec des mémoires en live (scène)171
index des listes de mémoires. . . 196
multi pupitre 313–316
fonctionnalités de 316

N

navigateur. 26
clavier virtuel 27
effacer 28
fichier
enregistrer sous. 61
Image 27
naviguer dans. 27
navigation
codeurs 51
nettoyer l'Eos 15
next (touche). 105
nodes 17
NP. *Voir paramètres sans intensité*
numérotation
mémoires 158

O

off (touche)
utilisation avec des potentiomètres213
offset. 107
circuits en groupes. 137
dans un patch. 78
out
go to cue 193
ouvrir
créateur de projecteur 85
écrans 33
à partir des touches du pupitre33
à partir des touches programmables. 33
à partir du navigateur. 33
spectacle partiel 56

P

pages de potentiomètres 209
pagination
codeurs 51
potentiomètres 209
touches programmables 52
palettes
about (à propos) 139
beam (faisceau). 140
color (couleur) 140
éditer en blind (aveugle) 146
feuille de calcul 147
édition en live (scène) 145
en tant que données absolues . 146
enregistrement sélectif
utiliser {Record}. 142
enregistrer 141
dans les sélections directes 143
utiliser {Record only}. 142
utiliser {Record}. 141
filtres 143
focus 140
intensité 140
mise à jour 145
rappeler 144
réenregistrer 145
supprimer. 148
types de 140
utilisation d'about. 265
vue liste 147
palettes beam
description 140
palettes color
description 140
palettes d'intensité
description 140
palettes focus
description 140
paramètres
affichage dans la CIA 110
attribut, dans le patch 76
base de données, dans un patch 78
écran 26
patch 74
réglage
clavier, utilisation. 111
retour à la position initiale 123
paramètres de base de données, dans un patch 78
paramètres de mémoire
dans le setup 93
paramètres sans intensité (NP)
commande. 110

réglage
-% 126
+% 126
réglage avec les codeurs 112
park
about (à propos) 246
adresses en live (scène) 248
échelonné 248
écran
préenregistrer à partir de . . . 249
en live (scène) 247
park échelonné 248
part. *Voir mémoires à parties multiples*
passerelles 17
patch 65
adresse de sortie 69
ajouter des mots clé 84
appliquer des courbes dans 271
attribuer une courbe dans 76
changer le mode d'affichage dans 67
circuit composé 73
colonne d'état 69
créateur de projecteur 85
créer 69
dépatcher un circuit 71
déplacer 71
déplacer des circuits 71
didacticiel
patcher des gradateurs 70
patcher des projecteurs motorisés 72
dimmer doubling 71
écran 66
Image 74
écran d'attribut 76
écran de base de données 78
éditer 69
changeurs 79
tambours 79
éditeur 80
effacer 84
gradateur 70
offset, utilisation 78
paramètres 74
préchauffage 76
projecteur motorisé 72
sélectionner des circuits dans . . . 69
sélectionneur 79
sélectionneur de changeur 79
sélectionneur de tambour 79
type de device
réglage 69
potentiomètre
master d'intensité 196
proportionnel 196
potentiomètre proportionnel 196
potentiomètres
affecter 208
auto playback activé 208
manuellement 208
changer de page 209
commandes de restitution . 209–214
go 209
stop/back 209
configuration dans le setup 94
couper 213
écrasement de vitesse 214
release 213
préchauffage
dans un patch 76
drapeau de mémoire 169
présélections
about (à propos) 149
éditer en blind (aveugle) 155
feuille de calcul 156
vue tableau 155
édition en live (scène) 153
enregistrer
utiliser {Record Only} 151
utiliser {Record} 150
enregistrer en live (scène) 150
mise à jour 153
rappeler 152
réenregistrer 153
supprimer 156
supprimer des circuits de . . 148, 156
utilisation d'about 265
vue liste 154
ouvrir 154
projecteur personnalisé 88
projecteurs conventionnels
conventions d'affichage 36
projecteurs motorisés
conventions d'affichage 36
patcher 72
protocoles 305
ACN 305
ArtNet 305

Avab UDP 305
ETCNet2 305
Local DMX (DMX local) 305
pupitre
capacités 16
disposition 13, 204
nettoyer 15
pupitre client
définition 313
pupitre de secours
définition 313
pupitre éditeur
définition 313
pupitre maître
définition 313
pupitre principal
définition 313

Q

query 219
ajouter des mots clé à des circuits 84

R

rate
attribut de mémoire 166
RDM
activer 308
détection 75
device details 264
real time clock 288
recall from 216
record defaults
réglage 97
réenregistrer des palettes 145
Release 130
release 213
Release. *Voir Sneak*
rem dim. *Voir remainder dim*
remainder dim 127
highlight 129
Remote Device Management
Voir RDM
Remote Video Interface (RVI) 325
configuration des boutons 328
démarrage 327
installation
façade 327
face arrière 326
remplacer 71
replace with 177
restituer des macros 282
restitution
commande manuelle pendant . . 210
commandes de potentiomètres
assert 212
écrasement de vitesse 214
écrasement manuel 211
freeze 212
Go 209
off (désactivée) 213
release 213
stop effect 213
Stop/Back 209
timing disable 212
intensité
écrasement manuel 211
mémoires hors séquence 206
utilisation de {Go} 209
utilisation de {stop/back} 209
utilisation de go to cue 207
restitution de mémoire 203
retour Sensor
about (à propos) 263
activer 308
RFR. *Voir Télécommande radio.*
RPU. *Voir Unité Processeur Déportée.*
RVI. *Voir Remote Video Interface.*

S

sauvegarder
conduite existante 61
rapide (quick) 61
Scène (Live)
{Address} 132
secours 313–319
client 313
maître 313
principal 313
pupitre de secours 313
pupitre éditeur 313
secours synchronisé 317
setup 317
sécurité
setup 102
select active 131
select all 131

select last 131
select manual 131
sélecteur de couleur
description 122
sélectionner
circuits dans un patch 69
écrans 34
sélectionner des circuits
clavier 104
sélections directes 106
sélectionneur de changeur 79
sélectionneur de tambour 79
sélections directes
enregistrer des palettes dans . . . 143
organiser 30
régler l'affichage 31
sélectionner des circuits avec 31, 106
setup 29
Série (RS-232) 292
Services
techniques ETC 3
services techniques 3
Services techniques ETC 3
setup 91
desk settings (paramètres de pupitre) 97
commande manuelle
écrans 100
face panel (façade) 99
record defaults 97
MIDI
show control (contrôle de spectacle) 95
time code 95
ouvrir 92
paramètres de spectacle 93
configuration des potentiomètres 94
paramètres de mémoire 93
sécurité 102
show control (contrôle de spectacle) 95
SMPTE 95
spectacle 92
show control (contrôle de spectacle)
about (à propos) 284
entrées analogiques 289
évènements 284
MIDI Show Control 289
paramètres 95
real time clock 288
Série (RS-232) 292
sorties relais 289
utilisation du time code . . . 286–288
site Internet 3
SMPTE
setup 95
sneak
description 130
solo mode (touche programmable)
index des listes de mémoires . . 196
sortie DMX 17
sorties relais 289
stop effect 213
stop/back (touche) 209
submaster
modules 341
submasters
about (à propos) 252
charger 255
commande manuelle 256
effacer 255
effets 244
enregistrement 252
liste 257
éditer à partir de 257
mise à jour 255
supprimer 255
temps de touche fugitive avec . . 256
suivi/suspension 165
supprimer
captures 276
circuits
des présélections 148, 156
conduite 63
courbes 271
groupes 137
macros 282
marques de référence 185
mémoires 178
palettes 148
parties d'une mémoire à parties multiples 228
présélections 156
submasters 255
supprimer des écrans des écrans tactiles 29
suspension 165

syntaxe
structure 4
utilisation d'enter 4
système
utilisation d'about 261
système d'aide
description 8

T

tambour de niveau
régler l'intensité avec 109
Télécommande radio (RFR) 329
caractéristiques techniques 339
changer de fréquence 331
dans l'installation
grande 21
dans Présentation générale du système 12
modes de fonctionnement 335
en direct 336
park 335
patch 338
restitution 337
présentation générale
base de réception 330
télécommande portable 329
recharger 334
utilisation de base 333
clavier 333
Ecran LCD 333
molettes 333
recharger 334
temps
contrôle manuel, pendant la restitution 210
délai 165
désactiver dans le registre 212
discret 164
Go To Cue 207
mémoire
réglage 162
mémoires 162
réglage pour les catégories de paramètre 163
touches fugitives 256
temps au niveau des mémoires
réglage 162
temps de catégorie de paramètre
réglage 163
temps de délai 165
temps discret 164
time (touche de navigation) 40
time code 286, 288
MIDI 95
SMPTE 95
timing disable
dans le registre 212
touche fugitive
temps 256
touches de navigation
{data} 40
{time} 40
touches programmables
about (à propos) 52
changer de page 52
variant en fonction du contexte . . 52
touches superposées
Voir module de touches
trace
avec update 174
trackball 116
travailler avec plusieurs listes de mémoires 189
travailler avec une seule liste de mémoires 157
type de device
fixer dans un patch 69

U

undo
historique des commandes 222
utilisation 221
Unité Processeur Déportée (RPU) . . 321
configuration des boutons 323
dans l'installation
basique 20
grande 21
dans Présentation générale du système 11
démarrage 322
installation
façade 322
face arrière 321
cassser des références imbriquées
avec 172
utilisateur
données entre des ID différents 294

ID
about (à propos) 294
affecter. 294
avec multi pupitre. 316
relation avec le partage de données 294, 316
multiple. 293
utilisateurs multiples 293
utilitaire de configuration. 299–310

V

verrouiller
façade 26
vue
feuille de calcul, en blind (aveugle)47
tableau 46
vue liste
groupe 138
palettes. 147
présélections 154
ouvrir 154
submaster
éditer à partir de. 257
ouvrir 257
vue numérique
groupes 138
vue ordonnée
groupes 138
vue récapitulative 45
modifier des mémoires à partir de177
vue tableau 46
éditer des présélections 155
modifier des mémoires à partir de177

X-Z

zone centrale d’information (CIA) 25
clavier virtuel 27
description 13
écran de paramètres 26
écran de paramètres dans 110
navigateur 26

Siège de l'entreprise ■ 3031 Pleasant View Road, P.O. Box 620979, Middleton, Wisconsin 53562-0979 États-Unis ■ Tél +608 831 4116 ■ Fax +608 836 1736
London, UK ■ Unit 26-28, Victoria Industrial Estate, Victoria Road, London W3 6UU, Royaume-Uni ■ Tél. +44 (0)20 8896 1000 ■ Fax +44 (0)20 8896 2000
Rome, IT ■ Via Ennio Quirino Visconti, 11, 00193 Rome, Italie ■ Tél +39 (06) 32 111 683 ■ Fax +44 (0) 20 8752 8486
Holzkirchen, DE ■ Ohmstrasse 3, 83607 Holzkirchen, Allemagne ■ Tél +49 (80 24) 47 00-0 ■ Fax +49 (80 24) 47 00-3 00
Hong Kong ■ Rm 1801, 18/F, Tower 1 Phase 1, Enterprise Square, 9 Sheung Yuet Road, Kowloon Bay, Kowloon, Hong Kong ■ Tel +852 2799 1220 ■ Fax +852 2799 9325
Assistance : (Amériques) service@etcconnect.com ■ (RU) service@etceurope.com ■ (DE) techserv-hoki@etcconnect.com ■ (Asie) service@etcasia.com
Web : www.etcconnect.com ■ Copyright © 2009 ETC. Tous droits réservés. ■ Les informations et spécifications relatives au produit peuvent être modifiées sans préavis.
4250M1210-1.7.0-FR ■ Rév A ■ Publication 2009-07